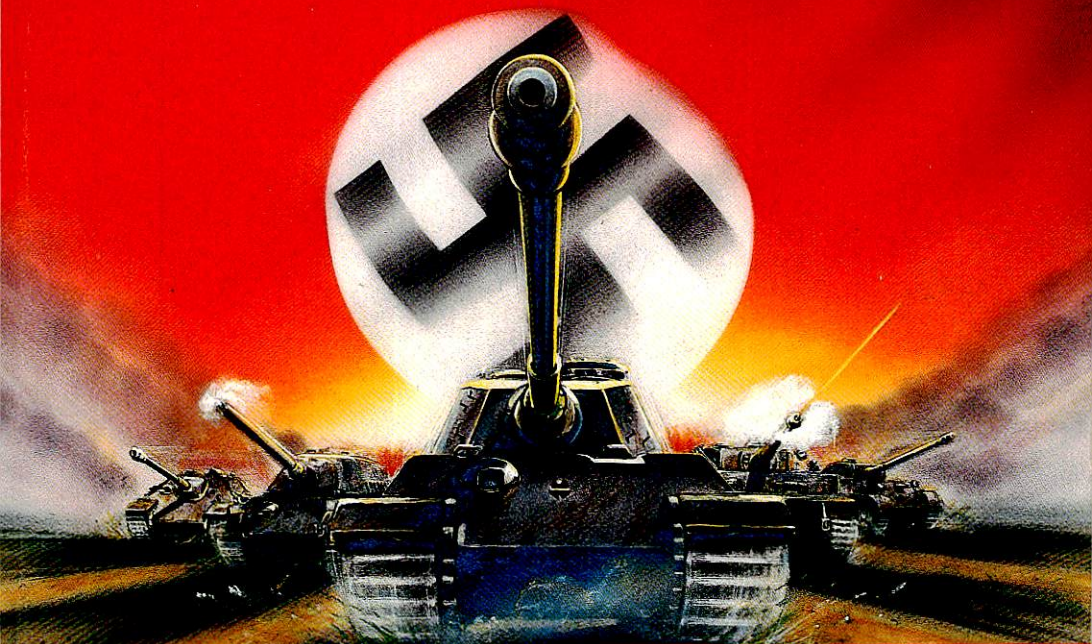
BLITZKRIEG

ブリッツクリーク 東部戦線 1941~45

USER'S MANUAL

はじめに

このたびは、『ブリッツクリーク』をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。このゲームは、第2次世界大戦のヨーロッパ東部戦線を舞台にした、今までにない、リアルなシミュレーションゲームです。

『ブリッツクリーク』のパッケージの中には以下の物が入っています。まずは内容物をご確認ください。

1）『ブリッツクリーク』ゲームディスク1　　1枚
2）『ブリッツクリーク』ゲームディスク2　　1枚
3）『ブリッツクリーク』ユーザーズマニュアル　　1冊
4）『ブリッツクリーク』ヒストリカルノート　　1冊
5）アンケートはがき／ソフトウェア保証書　　1枚

このマニュアルの構成は以下のようになっています。

第1章　『ブリッツクリーク』の舞台となる東部戦線の背景、必要機器、インストール方法などから電源を入れるまでについて解説しています。
第2章　実際にゲームを進める“ゲーム画面”に至るまでに必要な操作について解説しています。
第3章　“ゲーム画面”と全メニューについて解説しています。
第4章　ゲームの実手順に沿って、軍事行動を解説しています。
第5章　さまざまな情報を得るために必要なメニューについて解説しています。

※マニュアル中の写真で使用しているデータは開発中のもので、一部製品と異なる場合があります。

それでは、『ブリッツクリーク』の世界をお楽しみ下さい。

目次

これが『ブリッツクリーク』だ!!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

1－1　君は東部戦線を知っているか?

● 『ブリッツクリーク』!!

……1939年9月1日、ナチスドイツ軍は突如としてポーランドへの侵攻を開始した。このときにとった作戦概念が、俗にいう“ブリッツクリーク(電撃戦)”である。

2日後、英仏はドイツに宣戦を布告し、ここに第2次世界大戦の火蓋が切っておとされた。

その後、世に名高いドイツ機甲師団は、広大なロシアを征服すべく、さまざまな作戦のもと進軍を続ける。“バルバロッサ作戦”“スターリングラード攻防戦”“クルスク戦車戦”など、あなたも名前くらいは聞いたことがあるのではないだろうか。これが、『ブリッツクリーク』の舞台となる東部戦線だ……。

『ブリッツクリーク』は、この第2次世界大戦における東部戦線(ドイツ軍転戦の過程)を舞台に、戦場の一部を再現したシミュレーションゲームです。

「小隊」「中隊」「師団」

この3つは、すべて軍隊の編成単位である。

史実では、「小隊」が3～4個集まって構成されたものが「中隊」になる。「師団」というのはそれよりもはるかに大きい規模の集団で、陸軍で独立して作戦を担当する戦略単位部隊のことを呼ぶ(「旅団」の上位にあたる)。

このゲームでは、最大5機の同一兵器で構成された部隊を「小隊」、「小隊」5つ以内で構成された部隊を「中隊」と呼ぶ。そして、プレイヤーの担当するドイツ軍(友軍ドイツ軍は除く)すべてを「師団」と呼ぶのだ。

※「師団」は、ゲーム中では最大64「中隊」で構成される。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

1－2　ここがおもしろい！『ブリッツクリーク』

●プレイヤーは機甲師団長

『ブリッツクリーク』は、ドイツ軍とソビエト軍の戦いです。プレイヤーが、ドイツ機甲師団の師団長を受け持ち、ソビエト軍とドイツの友軍をコンピュータが操作します（ゲーム中では、ドイツ友軍を「友軍ドイツ軍」と表示します）。

●ドイツ軍の戦場を再現

第2次世界大戦のドイツ軍は、戦場を転戦しました。

この転戦を『ブリッツクリーク』では、各ステージのクリアで表現しています。

アクションゲームなどで、よく「1面、2面とクリアしていくゲーム」がありますが、あれを思い浮かべてもらえばよくわかるでしょう。

『ブリッツクリーク』は、実際のドイツ軍の行動を再現し、12ステージのグランドシナリオと2ステージの練習シナリオから構成されています。

●臨場感あふれる戦闘システム

『ブリッツクリーク』では、新しい戦闘システムを採用しています。

“戦闘画面”は、従来の横からみた表示ではなく、真上からみた表示をとりました。このため、今まで表現できなかった地形の違いも画面で確認できるようになりました。また、各小隊を「交戦部隊」として前面に押し出して戦闘させるか、「支援部隊」として後方で援護に回すかを指示できます。ただ戦闘すればよいのではなく、ここでも、戦術を考えなくてはならないのです。

●ロールプレイングの要素

あなたはロールプレイングゲームというものを御存知でしょうか。

そう、ゲームの登場人物をプレイヤーが演じるゲームのことです。危機一髪というところで、思わぬ味方が現われたり、だんだんキャラクターが強くなっていったり、なかなか面白いゲームです。

ここで考えてみてください。この『ブリッツクリーク』では、プレイヤーはドイツ軍の機甲師団長です。しかも、歴史に沿い、戦闘条件までリアルに再現しています。考えようによっては、これほどロールプレイングの要素を含んだシミュレーションゲームはないのではないでしょうか。

実際『ブリッツクリーク』には、ロールプレイングの要素が取り入れられています。天候によって戦略を変えなければならないし、友軍ドイツ軍やソビエト軍の援軍が到着することもあります。また、苦戦の末、戦闘に勝利した部隊は、ときにはレベルアップ

して次のステージに臨めるのです。
　シミュレーションゲームというと、「データはすごいけれど、冷たい感じがする」と思われがちですが、『ブリッツクリーク』に関してはそんなことはありません。人間的なシミュレーションゲームなのです。

●史実に沿った設定
『ブリッツクリーク』では、１－１で説明した「東部戦線」を背景に、各要素を設定しています。地形、兵器の種類はもちろん、勝利条件、両国の戦力、部隊の配置位置まで（ある程度はゲームバランスのために変えてあります）ある程度史実に沿って再現されているのです。
　そのため、プレイヤーは実際のドイツ軍機甲師団長と同じ条件で戦うことになります。もし、あなたがゲームに負けてしまったら、それはあなたが、ドイツ軍の機甲師団長に負けたことになるのです。

●アナログ使用によるリアルなグラフィック
『ブリッツクリーク』では、アナログ専用のグラフイックを採用しています。そのため、今までにないリアルな戦闘画面が楽しめます。また、六角形のヘックスライン表示を消すモードも用意されています。正確なデータだけではなく、グラフイックの美しさにも目を向けてください。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

1－3　『ブリックリーク』に必要なもの

●パソコン本体（対応機種）

『ブリックリーク』をプレイするためには、以下のパソコンのいずれかが必要です。

①PC-9801VF/VM/VX/RA/RX/RS
②PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/N
③PC-98DO

※PC-9801E/F/M/U では使用できません。
PC-9801VF では外付けの 1 MB タイプのディスクユニットが必要です。
PC-9801VF/VM 2 では16色グラフィックボード（PC-9801-24）が必要です。
PC-9801N でも動作しますが、液晶画面ではゲームがプレイしづらい場合があります。

●ディスプレイ

アナログ RGB 対応専用高解像度カラーディスプレイ（640×400ドット）をお使いください。
※デジタル RGB には対応していません。

●ＯＳ

NEC 製 MS-DOS システム（Ver. 2. 11、3. 10、3. 30/A/B/C のいずれか）が必要です。

●メモリ

パソコン本体に640KB 以上の RAM が必要です。

●ドライブ

2 ドライブ必要です。
※ハードディスクでは使用できません。

●マウス

マウス専用のため、バスマウスまたはシリアルマウスが必要（操作は 1 － 6 参照）です。

●保存用ディスク

ゲームデータを保存するためのディスク（ユーザーディスク）を作成するため、2 HD タイプの新品、または内容を失ってもいいディスクが必要です。

● FM 音源ボード

PC-9801 VF/VM/VX/RA/RX/RS/ES では、サウンドボード（PC-9801-26K）が装備されている場合のみ、ゲーム中にサウンドがお楽しみいただけます。

【注】・PC-9801 UV/UX/CV/EX は、すでにサウンドボードが搭載されていますので、新たに用意していただく必要はありません。

・ミュージックジェネレーターボード（PC-9801-14）には対応していませんので、ご注意ください。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

1－4　MS-DOSのインストール

●インストールとは？

パッケージに入っているゲームディスクを使用するには、まず、ゲームディスク1にMS-DOSを組み込む必要があります。このMS-DOSの組み込みのことをインストールといいます。そこでまず、MS-DOSの起動方法を、それからインストールの操作を説明します。

▷MS-DOSの起動

①日本語MS-DOSのシステムディスクを用意します。

※日本語MS-DOSのシステムディスクは、NEC純正のVer2.11、Ver3.10、またはVer3.30/A/B/Cを使用してください。

②周辺機器、本体の順で電源を入れます。

※内容が壊れることがあるので、ディスクは抜いておいてください。

③MS-DOSのシステムディスクをドライブA（1と番号が付いた方）にセットし、MS-DOSのシステムを起動します。

④「日付を入力してください」と表示されたときは、リターンキーを2回、「MS-DOSコマンドメニュー」が表示されたときは、[STOP]キーか、[CTRL]キー＋[C]キーを押します。

※以上の手順でMS-DOSのコマンド入力待ち（A>と表示される）にならなかったときは、リセットボタンを押してやり直してみてください。

▷インストール操作

①「MS-DOSの起動」の手順にしたがってMS-DOSを起動します。

②『ブリッツクリーク』のゲームディスク1を、書き込み可能な状態（5インチのディスクの場合はプロテクトシールをはがします。3.5インチのディスクの場合はプロテクトノッチを閉じる）にし、ドライブB（2と番号が付いた方）に入れます。

③MS-DOSのコマンド入力待ち（A>と表示される）の状態を確認し、

A>B:↵

B>SYSCOPY↵

の下線の部分を入力してください。

④しばらくすると、次のようなメッセージが表示されます。

ドライブAにMS-DOSのシステムディスクを入れてください。
ドライブBにブリッツクリークのゲームディスク1を入れてください。
準備ができたらどれかキーを押してください。

⑤ドライブの中のディスクを確認してリターンキーを押します。すると、ドライブが作業中であることを示す赤ランプが点滅し、「インストール中」と表示されます。
⑥インストールが終り、以下のように表示されます。

プリッツクリークのインストールを終了しました。
プリッツクリークのゲームディスク1をドライブAにセットして、
本体のリセットボタンを押してください。

⑦指示に従い、ゲームディスク1をドライブAに入れてリセットボタンを押します。
※ゲームディスク1は書き込み禁止（5インチのディスクはプロテクトシールをはる、3.5インチのディスクはプロテクトノッチを開く）の状態で使用してください。

●ディスクのフォーマット

中断したゲームデータを保存するには、ユーザーディスクが必要です。その作り方は、P.11の［ユーザーディスク作成］で説明していますが、ユーザーディスクを作るためには、MS-DOSでフォーマットされたディスクも必要です。MS-DOSを使ったついでに、ここでフォーマットのやり方を説明しておきます。

▷フォーマット操作

①「MS-DOSの起動」の操作にしたがって、MS-DOSを起動します。
②ドライブAにMS-DOSのシステムディスクが入っているのを確認し、キーボードから、

A＞FORMAT B：⏎

の下線部を入力します。
③指示に従い、ドライブBに2HDタイプの新品または内容を失ってもいいディスクを入れ、何かキーを押します。
④ディスクのタイプを聞いてきますので必ず「1MB」を選択してください。フォーマットが行われます。
※シナリオデータには、練習シナリオとグランドシナリオの2種類があります。1枚のユーザーディスクには1つのシナリオしか作成できませんので、両方のシナリオで遊びたい場合は、2枚のフォーマットしたディスクが必要です。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

1－5 『ブリッツクリーク』起動！

●スイッチ ON！

インストールとディスクのフォーマットが終了したら準備はＯＫです。
それでは、『ブリッツクリーク』を起動させましょう。

▷起動方法

①まず、周辺機器、パソコン本体の順で電源を ON にします。
　このとき『ブリッツクリーク』のゲームディスク１は抜いておいてください（ディスクが壊れる可能性があります）。
②『ブリッツクリーク』のゲームディスク１をドライブＡに入れます。
③リセットボタンを押します。

以上の操作で『ブリッツクリーク』が起動し、“オープニング画面”が表示されます。“オープニング画面”が表示されないときは、もう１度リセットボタンを押してみてください。それでもだめな場合は、MS-DOS がインストールされていないか、パソコン本体のメモリが足りないなどの原因が考えられます。インストールをやり直してみるか、ハードウェアの設定の確認をしてみてください。

●スタート画面

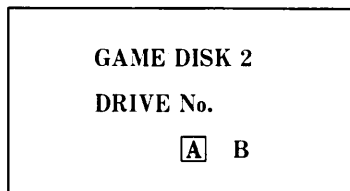
“オープニング画面”の音楽が終わると（途中で左クリックもしくは任意のキーを押す）次に表示される画面が“スタート画面”です。“スタート画面”には、オートバイ２台と標識が表示されています。この中の標識の部分が「スタートメニュー」です。
「スタートメニュー」には［GAME START］［USER DISK］［END］の３つがあります。［GAME START］は、ゲームを開始するときに、［USER DISK］は、ゲームデータ保存用のディスク（ユーザーディスク）作成に、そして［END］は、ゲームを終了するときに使用します。その他にマウスの設定変更をおこないたい場合は［TAB］キーを押します。するとマウス変更メニューが表示されますので、カーソルキーで変更するマウスにカーソルを合わせリターンキーを押してください。

●ユーザーディスク作成

標識の中の［USER DISK］は、ゲームデータを保存するユーザーディスクを作成するメニューです。ユーザーディスクというのは、１－４で説明したフォーマットしたディスクに、ゲームディスク２のシナリオデータを転送したものです。ユーザーディスクを作成していないと中断したゲームのデータを保存しておくことができません。

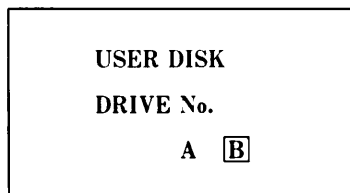
シナリオデータには、練習シナリオ（2ステージ）とグランドシナリオ（12ステージ）の2種類があります。1枚のユーザーディスクには、1つのシナリオしか作成できませんので、どちらかを選択してください。また、ゲームデータは、ユーザーディスク1枚につき3つまでしかセーブできませんので注意が必要です。

▷［USER DISK］操作

①［USER DISK］を選択（左クリック）し、ドライブAに入っているゲームディスク1をゲームディスク2と入れ換えます。
②ドライブAを左クリックします。
③1－4でフォーマットしたディスクをドライブBに入れドライブBを左クリックします。
④練習シナリオとグランドシナリオのファイルが表示されますので、どちらかを選択し、クリックします。
⑤すると、ユーザーディスクが作成されます。
⑥「ユーザーディスクの作成が終了しました」というメッセージが表示されます。

操作②

GAME DISK 2
DRIVE No.
[A]　B

操作③

USER DISK
DRIVE No.
A　[B]

⑦その後にドライブAに入っているゲームディスク2をゲームディスク1と入れ換え、ユーザーディスクはそのままにしておきます。
※以後は、ドライブAにゲームディスク1、ドライブBに作成したユーザーディスクを入れた状態でプレイします。

●ゲーム開始

『プリッツクリーク』では、ゲームを開始するときに、ステージのデータを読み込む必要があります。このデータは、ユーザーディスクに入っています。

読み込み方法には、［FILE］と［IMAGE］があります。［FILE］はファイルネームでの選択、［IMAGE］はマップの全体図で選択する方法です。

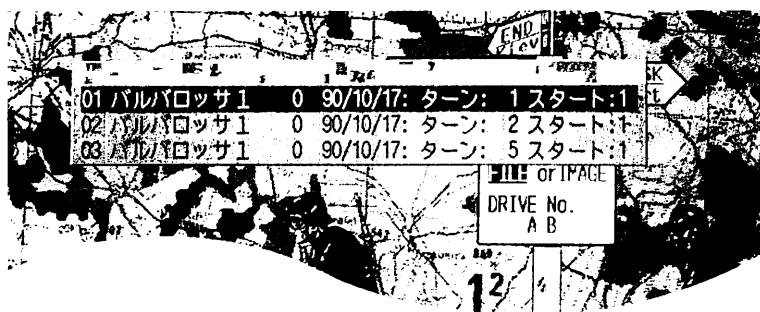
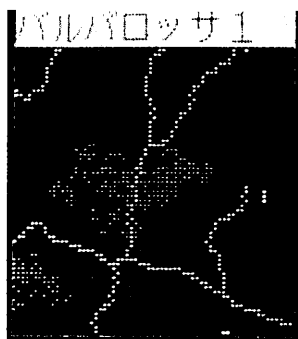
▷［GAME START］操作

①［GAME START］をクリックします。
②標識の中央の看板に、データの読み込み方法（FILE/IMAGE）と、ドライブの選択が表示されますので、それぞれの項目をクリックしてください。
※ドライブは、そのとき『プリッツクリーク』のユーザーディスクが入っているドライブを選択します。

③ファイルネームもしくはマップの全体図（図参照）が表示されるので、読み込むデータを直接クリックして選択してください。

※ステージデータは、第１ステージのデータと、セーブしたゲームデータのみが表示されます。

④この時、読み込んだデータがマップデータならば［解説画面］（P.16）に、ゲームデータならば直接［ゲーム画面］（P.21）に進みます。

〈FILE 画面〉

〈IMAGE 画面〉

No：ファイル番号。
ステージ名：各ステージ名。
STAGE：ステージ番号。
GAME COMMENT：ゲームデータの保存時のコメント。

●スタート画面からの終了

“スタート画面” からの終了方法を説明しておきます。終了したいときは、「スタートメニュー」の［END］を左クリックします。表示された指示通りにディスクを抜いて、パソコンの電源を切れば完了です。

ゲームを終わるときは、必ず一度 “スタート画面” に戻ってから終了してください。

▷［END］操作

①「スタートメニュー」の［END］を左クリックします。

②「ディスクを抜いて電源を切ってください」と表示されます。ゲームを終了する場合は指示に従います。ここで、左クリックすると［END］を左クリックする前の “スタート画面” に戻ることができます。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

1－6 『ブリッツクリーク』の基礎知識

●マウス

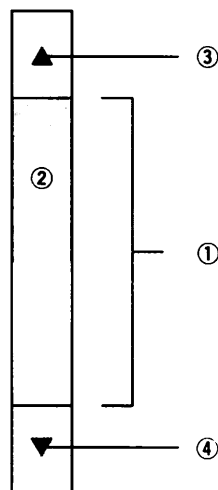
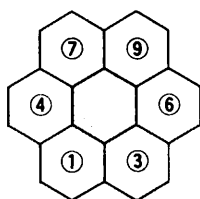
『ブリッツクリーク』は、マウス専用です。ここではマウスについて説明をくわえます。

まず、画面に表示される矢印のことを「マウスカーソル」と呼びます。そして、左クリックが「決定・選択」、右クリックが「取消・キャンセル」を表します。以降、このマニュアルで「選択」、「クリック」という場合は左クリックを、「キャンセル」という場合は右クリックを表します。

●スクロールバー

右の図を見てください。『ブリッツクリーク』では、部隊選択などの画面に、このようなものが表示されます。これをスクロールバーといいます。

スクロールバーでは、選択可能なものが多すぎて1面に表示できないときの、表示の変更を行います。

①の部分が、選択可能な全体を表し、②が現在画面に表示されている領域を表します。③をクリックすると画面表示部分が1項目上に、④をクリックすると、1項目下にスクロールします。画面のスクロールは、①の範囲を直接クリックしても、②のスクロールバーを直接クリックしたまま移動させても可能です。

●目標選択モード

VIEW画面（P. 21）上で、他の部隊に対するメニューを実行するとき、目標になる部隊を選択するモードのことです。

このモードに入ると、自部隊の隣接6ヘックスに、左図のように番号が表示されます。目標の部隊にマウスカーソルを合わせて、直接番号をクリックすることで選択したことになります。

●シミュレーションゲーム用語

シミュレーションゲームの中によく登場する、専門用語というものがあります。このマニュアルでも、たびたび使用するので、ここで一通り説明しておきます。

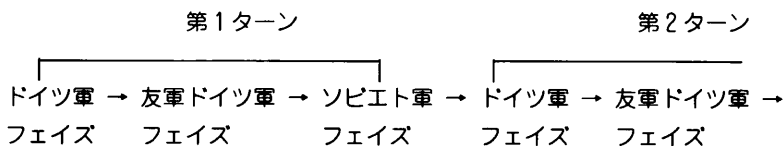
①マップ：地図のこと。シミュレーションゲームには、さまざまな地図が登場しますが、そのすべてをマップと呼びます。

②ヘックス：マップを構成する六角形のマスのこと。地形、距離などを表す最小単位であり、部隊の移動や、戦闘に影響を与えます。

③ターンとフェイズ：シミュレーションゲームでの手順を表す単位。
ターンとは、各プレイヤー1回ずつ、1回りの手順のことを表し、フェイズは、1人のプレイヤーの1回の手順のことを表します。

〈ターンとフェイズ〉

第1ターン　　　　第2ターン

ドイツ軍フェイズ → 友軍ドイツ軍フェイズ → ソビエト軍フェイズ → ドイツ軍フェイズ → 友軍ドイツ軍フェイズ →

④兵器：マップ上で、プレイヤーが操作する部隊を構成する最小単位。各兵器ごとに、移動、戦闘などに関するデータが設定されています。

⑤小隊：部隊の編成単位。最大5機までの同一兵器で構成されます。

⑥中隊：部隊の編成単位。最大5つまでの小隊で構成されます。中隊は、小隊の兵器種類には関係なく編成できます。

⑦索敵：簡単に説明すると、どこまで見えるかということ。ただし、ドイツ軍も地図は持っているので、地形に関しては、全画面確認できます。そのため、敵の部隊の存在を確認できる範囲ということになります（P.24「索敵」参照）。

⑧支配地域（ZOC）：各部隊（中隊）は、隣接している敵部隊に対し攻撃可能な武器、攻撃回数を持っている場合、自分のいるヘックスの周囲6ヘックス（隣接ヘックス）に対して支配能力を持ちます。敵部隊の支配地域は通過できません（侵入した時点で強制的に停止します）。また、索敵範囲外の敵の支配地域に侵入すると一方的に攻撃されます（P.35参照）。

⑨地形：マップには、13種類の地形があり、各地形ごとに移動消費率（部隊が移動する際に影響をおよぼします：P.65）、地形防御率（戦闘時、部隊の防御力に影響をおよぼします：P.66）、建物地形の索敵範囲などが設定されています。地形には、平地、森、荒地、湿地、丘陵、山岳、大河、川、陣地、村、町、道路、橋があります（P.75）。

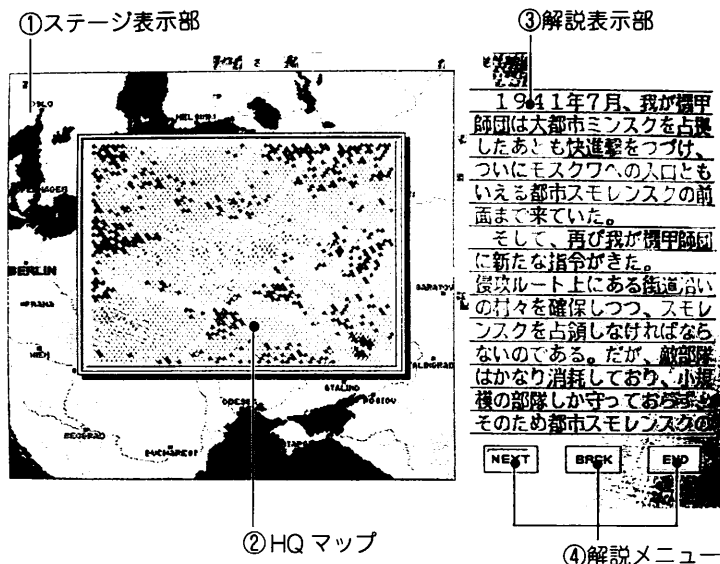
②
作戦開始前の下準備

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

2－1　戦線全体像を把握せよ　【解説画面】

……“スタート画面”(P. 12) の［ゲーム開始］でマップを選択すると“解説画面”が表示される。

ここでは、機甲師団長としてのあなたに、東部戦線の全体図とともに作戦指令が出される。戦況を把握し的確な作戦を立てるためには最も重要な場面だ。指令を受けてしまえば、もう司令部と連絡は取れない。あとは、あなた一人の考えでこの戦闘を乗り切らなければならないのだ（実際に、ここから直接“スタート画面”には戻れません）……。

〈解説画面〉

●**解説画面の見方**

まず、画面左のマップを見てください。これが、ステージ表示部です。ここには、ベルリンからモスクワまでの、我がドイツ軍対ソビエト軍の戦場となっている範囲が含まれています。この中の赤色で［STAGE 1］と表示されている部分をクリックしてみましょう（第2ステージ以降、画面中に白色で［STAGE＊］とあるのは、すでにクリア

したステージです）。するとHQマップが表示されます。あなたが配属される戦線はここなのです。この画面の、赤色の点が敵ソビエト軍の確保（占領）している建物の地点、白色の点が味方のドイツ軍の確保（占領）している建物の地点を表します。

それでは、右クリックでHQマップから抜け、作戦指令に目をうつしましょう。

右側の解説文が表示されているところを、解説表示部と呼びます。解説文の下には、「解説メニュー」が表示されています。[NEXT] をクリックすると次のページに、[BACK] をクリックすると前のページに切り替わります。

心ゆくまで指令を読んだら [END] をクリックして、部隊の編成（2－2参照）に進みます。

勝利条件

……作戦に勝利するには、ただやみくもに戦闘を繰り返すだけではいけない。戦線の重要なポイントを理解し、そこを確保することが勝利に結びつくのである……。

『ブリッツクリーク』では、勝利都市というものが設定されています。規定ターン終了時にここをすべて確保していることで、作戦に勝利したとみなされるのです。また、勝利都市をすべて確保しても、規定のターンが終了するまでステージは終わりません。勝利都市を確保するためには、部隊が町（もしくは村）へ侵入し占領することが必要です。いったん占領すれば、その場を移動しても敵部隊が占領するまでは確保状態となります。

なお、勝利都市の数や規定ターン数はステージごとに異なっています。

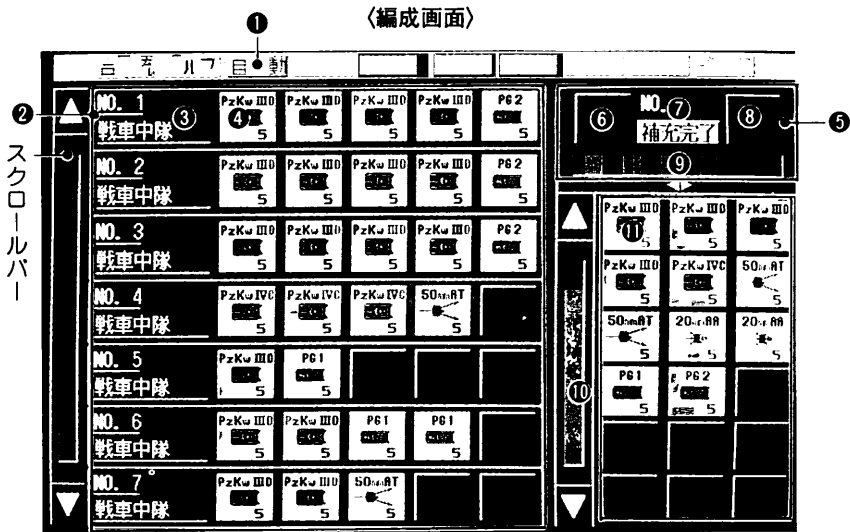
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

2－2　部隊の編成

【編成画面】

●編成画面の見方

……師団長としてのあなたの最初の仕事が部隊の編成だ。限られた部隊をいかに有効に組み合わせ、その能力を最大限に発揮するか、最前線に派遣された指揮官は、すべて一人で考えなくてはならないのである……。

“解説画面”から［END］を選択すると、次に表示されるのが“編成画面”です。ここでは、小隊間の兵器機数の調整および、中隊の編成を行います。

〈編成画面〉

①編成メニュー	⑦補充完了メニュー
②中隊編成表	⑧合流先小隊枠
③中隊名表示部	⑨機数調整バー
④中隊編成表小隊枠	⑩小隊表示部
⑤合流表	⑪小隊表示部小隊枠
⑥合流元小隊枠	

はじめのステージには、小隊はすべて画面左の中隊編成表にあります。ということは、すでに編成が終わっている、と思うかもしれませんが、これは、単に並べてあるだけです。ここに表示されている部隊は、すべてあなたの配下にあります。最終的な判断は、やはりあなたが行わなければならないのです。

中隊編成表に表示されるものは、すでに中隊に組み込まれている小隊です。それに対し、画面右の小隊表示部は、補充部隊などの、まだ中隊に属していない小隊を待機させておく部分です。この中の小隊は、基本性能表（P.64）の通し番号順に、自動的に並び変えられます。

基本的に“編成画面”では、小隊の交換を繰り返して作業を進めます。この操作は、中隊編成表同士でも、また小隊表示部を先に指定しても可能です。

ここで編成された中隊は、先頭の小隊の兵科から自動的に決定された中隊名で呼ばれます。

▷編成操作

1．中隊編成表←→小隊表示部間の小隊交換

①中隊編成表内で交換元となる小隊枠をクリックします。

※ここで小隊枠を２回クリックすると、そのまま小隊表示部へ移動します。

②クリックした小隊枠内の表示が反転します（右クリックでキャンセル）。

③小隊表示部内の交換先をクリックします。

④①と③でクリックした小隊が入れ替わります。

※①と③の手順は逆でも可能です。

2．中隊編成表内の小隊交換

①交換元となる小隊枠をクリックします。

②クリックした小隊枠内の表示が反転します。

③交換したい小隊枠をクリックします。

④①と③でクリックした小隊が入れ替わります。

●編成メニュー

画面上部に表示されているメニューが、「編成メニュー」です。

「編成メニュー」には［合流］［ヘルプ］［自動］［終了］の４種類があり、それぞれクリックすることにより実行されます。各メニューの操作は以下の通りです。

▷［合流］操作

同兵器の小隊同士の機数調整のことです。ステージをクリアした後、分散した小隊、もしくは補充部隊（P.52）を再編成するときなどに使用されます。ただし、第１ステージの開始時は、すべての小隊が最大構成機数（５機）で構成されているため［合流］はできません。ステージをクリアして、生き残った部隊を編成し直すときに、はじめて必要になるメニューなのです。くわしくは“引継ぎ画面”（P.51）を参照してください。

▷ [ヘルプ] 操作

“編成画面” 内に表示されている小隊のデータを詳しく見たいときに使います。[ヘルプ] メニューをクリックすることで [ヘルプ] モードに入り、それ以降は直接小隊をクリックすると、各小隊の詳細データが表示されるようになります (P.57 [ヘルプ] メニュー参照)。[ヘルプ] モードから抜けるときはメニューの [終了] をクリックするか、単に右クリックしてください。

▷ [自動] 操作

自動編成のことです。このメニューをクリックすると、コンピュータが補充部隊の組み込みから小隊の合流まで、すべて自動的に編成します。小隊は、できるだけ5機になるように合流され、中隊は、ある程度の支援効果 (P.41) を考慮して編成されます。

[自動] メニューを選択 (クリック) して編成を行った後でも、手動操作の編成はできるので、自動編成で気に入らないところだけ、あなたが修正するといった使い方も可能です。

▷ [終了] 操作

それぞれのメニュー画面や “編成画面” そのものから抜けるときに使うのが [終了] です。編成メニューを選択していない状態で [終了] をクリックすると [編成画面] を終了し、[ゲーム画面] (P.21) が表示されます。

ただし、小隊表示部に小隊を残したまま [終了] をクリックすると、小隊表示部内の小隊はゲームから除外されますので注意してください。

小隊データと部隊の編成

中隊を編成すると、中隊の速度、燃料などが自動的に決まる。これは、[ヘルプ] メニューで表示される小隊データとは別の、中隊単位の能力を表すものである。このとき注意が必要なのが、速度、燃料、索敵の3つだ。速度は中隊内で最も遅い小隊に合わされ、燃料は現燃料が最も少ない小隊に合わされる。また、索敵は、索敵範囲が最も大きい小隊の値となる。

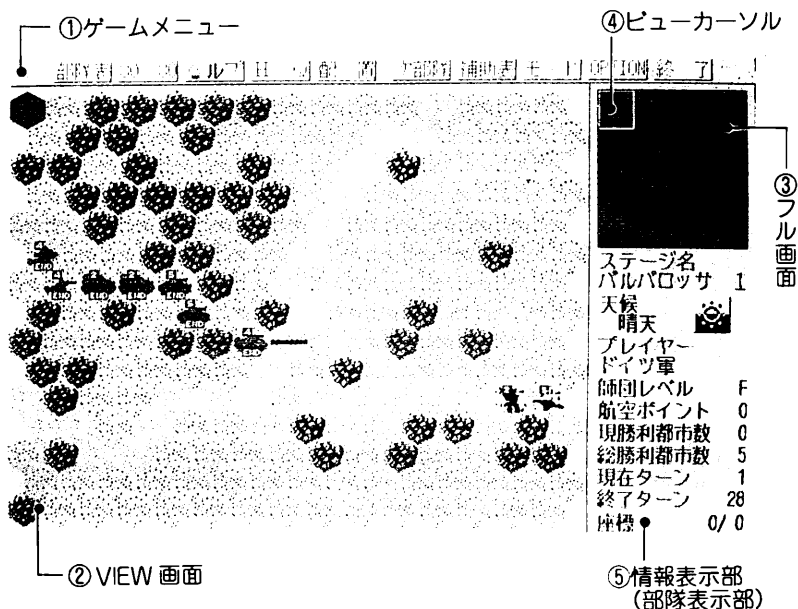
その他のデータも、もちろん、中隊を編成するときの重要なポイントとなるが、各データが何を表しているかの詳しい説明については、P.57の [ヘルプ] メニューを参照してほしい。

③
ゲームを始める前に

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

3－1　ここが君の戦場だ！　【ゲーム画面】

……部隊の編成が終わったら、いよいよ戦闘に入る。あなたが部隊を指揮する中心となる画面が“ゲーム画面”である……。

〈ゲーム画面〉

●ゲーム画面の見方

まず、画面左の VIEW 画面②。ここには、このステージの戦域の中の、あなたが部隊に指示できる範囲が表示されています。VIEW 画面の範囲は 2 段階（15×15ヘックス、30×30ヘックス）に変更することが可能です（P. 31参照)。画面内のヘックス上で点滅しているカーソルをヘックスカーソルと呼び、現在指定している地点を表します。なお、VIEW 画面では部隊（中隊）のシルエットを確認することができます。15×15ヘックスの場合、よく見るとシルエットの上部に書いてある数字に気づくでしょう。これは、その部隊の中隊戦闘力（1～10）を示しています。また、30×30ヘックスを表示している

場合、先頭にある小隊の兵科タイプ（P、S、R、U、I）が表示されます。また、15×15ヘックスのときのみ、行動終了の部隊には、シルエット下に「END」と表示されます。

そして、戦域全体を表示するのが、右上のフル画面です。この中の四角の枠をビューカーソル　といい、VIEW画面に表示される範囲と対応しています。ビューカーソルは、クリックすることにより移動できます（クリックしたまま移動することも可能です)。

右下の情報表示部には、各ステージに必要な最小限の情報が表示されています。情報表示部は、コンピュータフェイズ時には簡略化された情報の表示になります。

下の図を見てください。

〈情報表示部〉

〈情報表示部（コンピュータフェイズ時)〉

プレイヤー
ソビエト軍 ―― 現フェイズの手番プレイヤー

航空 Pnt.
0 ―― 現ターンで使用可能な航空ポイント数

勝利都市数
0 ―― 現在ソビエト軍(友軍ドイツ軍)が確保している勝利都市数。

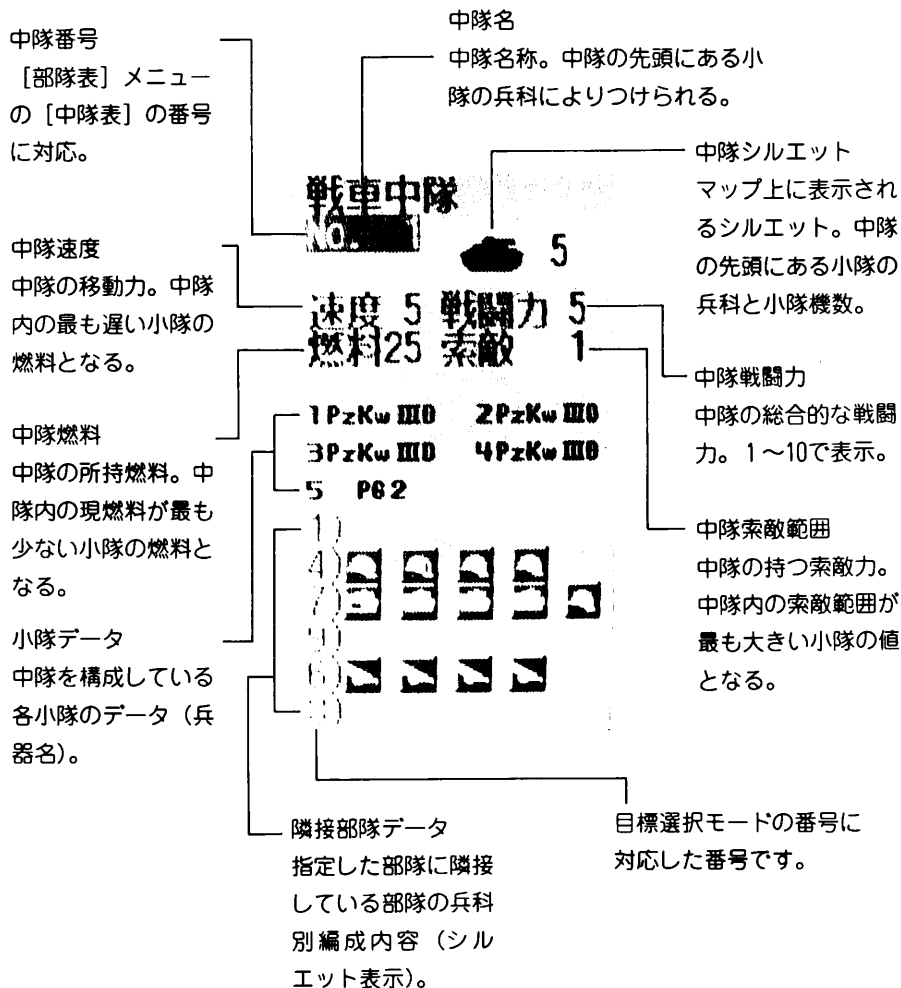
現在ターン
28 ―― 現時点のターン数

終了ターン
28 ―― 各ステージの規定ターン数

座　標
54/58 ―― 現在のヘックスカーソルの位置

※右クリックし続けるとアラームがなり、コンピュータ担当フェーズから抜け出せます。

ヘックスカーソルの位置を変更するには、指定したい地点にマウスカーソルを移動しクリックします。このとき、ヘックスカーソルの位置に部隊が存在する場合、情報表示部が下の図の部隊表示部に変わります。部隊表示部には、指定した部隊の情報と、その部隊に隣接した部隊の内容が表示されます。

〈部隊表示部〉

索敵

“ゲーム画面”を見ると、VIEW画面に明るいところと暗いところがあるのに気づくだろう。明るいところを君の部隊（中隊）の「索敵範囲」と呼ぶ。

『プリッツクリーク』には、「索敵」という概念が取り入れられている。これは簡単にいえば「敵確認可能範囲」である。「索敵」には、以下の2種類がある。

①中隊が持つ索敵範囲

②建物が持つ索敵範囲

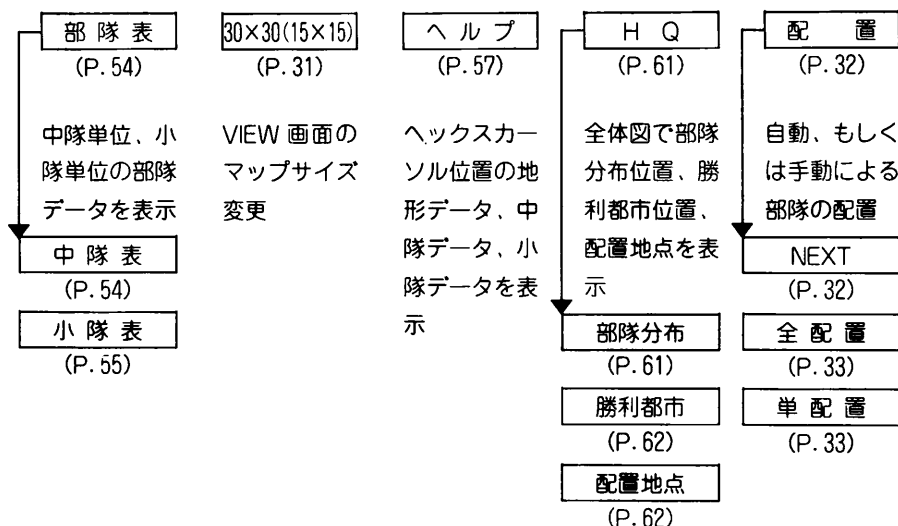
①は、中隊が現在いる位置を中心として、敵を確認できる半径の値（ヘックス数）だ。ただし、索敵範囲は、あくまでも小隊単位（兵科別）で設定されている。中隊内で最も広い索敵範囲を持つ小隊の値が、その中隊の索敵範囲として設定されるのだ。また、索敵範囲は部隊の移動に準じて（移動中の部隊を中心とした半径で）表示されるが、移動終了時には、終了地点を中心とした索敵範囲のみが表示される。

②は、自国の建物（P.36「占領」参照）自体が持つ「敵確認可能範囲」だ。①の索敵範囲が小隊ごとに設定されているのに対し、建物の索敵範囲はその周辺6ヘックスと決まっている。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

3－2　戦闘・戦略メニューのすべて

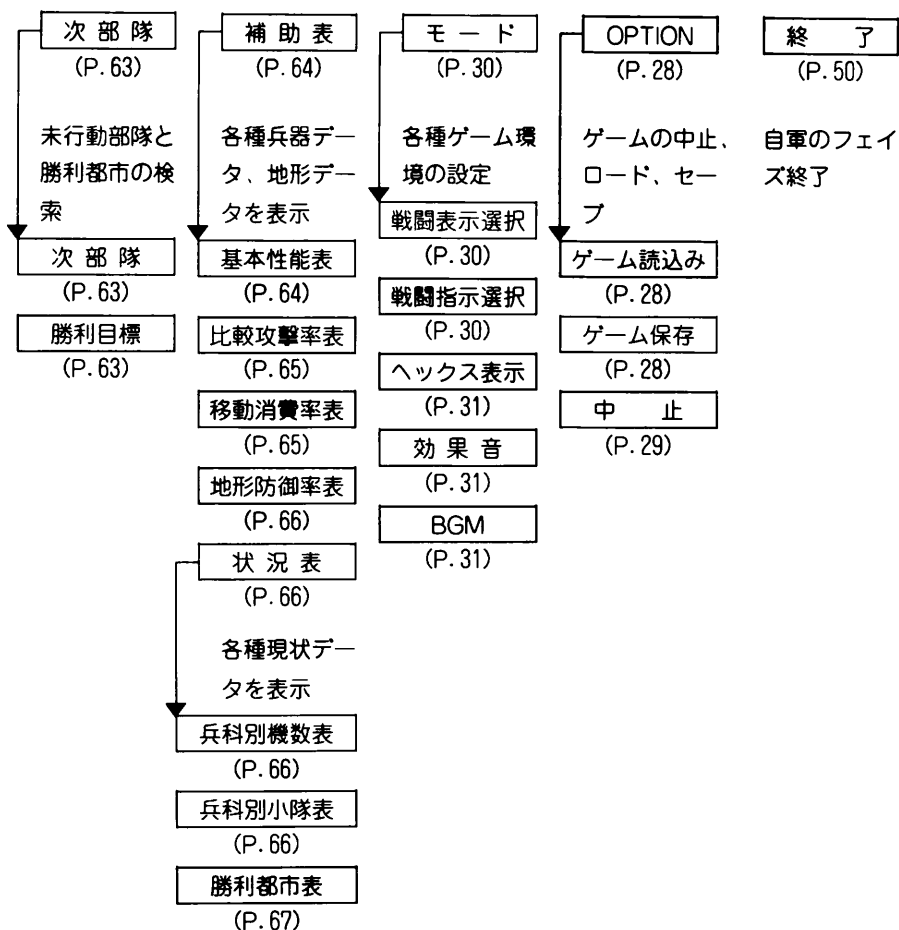
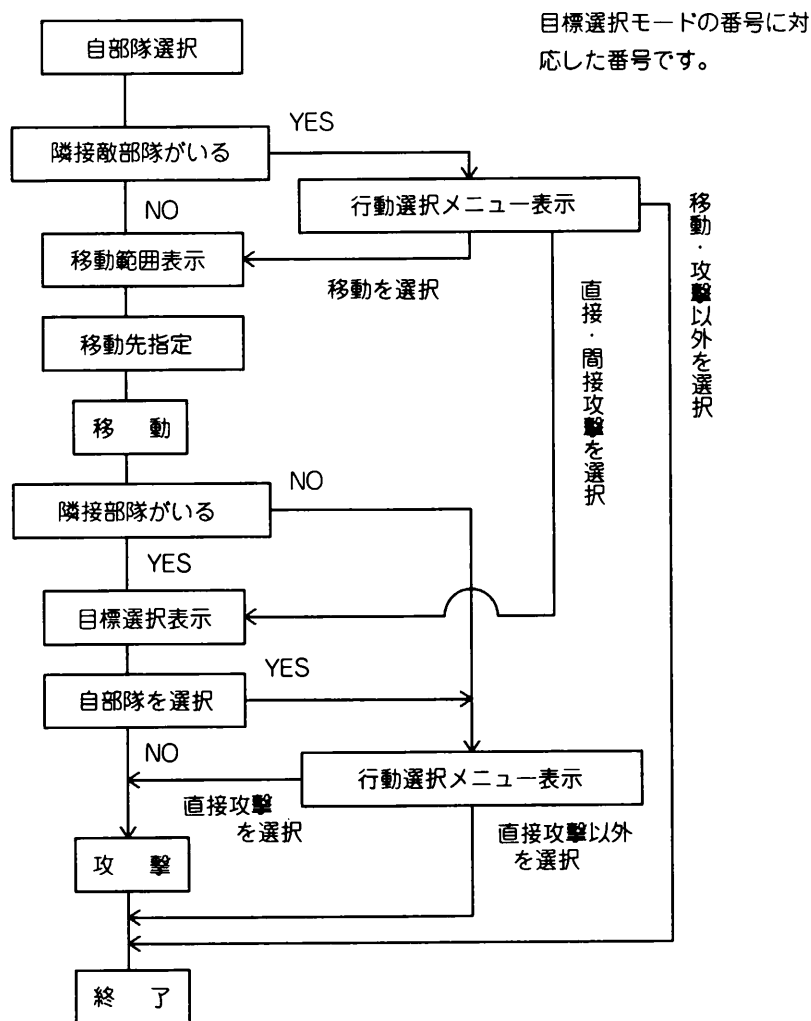
●ゲームメニュー

“ゲーム画面”上部に表示されているメニューを「ゲームメニュー」と呼ぶ。

●行動選択メニュー

「ゲームメニュー」に対し、未行動の部隊をクリックした時に、ウィンドウが開いて表示されるメニューを「行動選択メニュー」と呼びます。ここでは表示されるメニュー内容の全項目を一覧にしてありますが、ゲーム中は、状況に応じ実行可能なコマンドのみが表示されるので注意してください。

「行動選択メニュー」実行後、部隊は行動終了になります。ただし［移動］のみは他のコマンドと組み合わせて使用することも可能です。

コマンド	ページ	内容
決定	(P.35)	→ 移動地点の決定（移動後のみ表示）
移動	(P.35)	→ 移動操作開始（移動可能範囲表示画面へ）
直接攻撃	(P.37)	→ 直接攻撃開始（隣接敵部隊が存在する場合のみ表示）
間接攻撃	(P.38)	→ 間接攻撃開始（移動可能範囲表示画面キャンセルで表示）
合編成	(P.45)	→ 移動後、合編成先のヘックス侵入移動力がある場合のみ表示
分編成	(P.47)	→ 移動後、分編成先のヘックス侵入移動力がある場合のみ表示
処分	(P.49)	→ 中隊または小隊の処分
中止	(P.29)	→ 各メニューのキャンセル

次 部 隊
(P. 63)
未行動部隊と
勝利都市の検
索
次 部 隊
(P. 63)
勝利目標
(P. 63)
補 助 表
(P. 64)
各種兵器デー
タ、地形デー
タを表示
基本性能表
(P. 64)
比較攻撃率表
(P. 65)
移動消費率表
(P. 65)
地形防御率表
(P. 66)
状 況 表
(P. 66)
各種現状デー
タを表示
兵科別機数表
(P. 66)
兵科別小隊表
(P. 66)
勝利都市表
(P. 67)
モ ー ド
(P. 30)
各種ゲーム環
境の設定
戦闘表示選択
(P. 30)
戦闘指示選択
(P. 30)
ヘックス表示
(P. 31)
効 果 音
(P. 31)
BGM
(P. 31)
OPTION
(P. 28)
ゲームの中止、
ロード、セー
ブ
ゲーム読込み
(P. 28)
ゲーム保存
(P. 28)
中 止
(P. 29)
終 了
(P. 50)
自軍のフェイ
ズ終了

〈行動選択メニュー関係図〉

※部隊は、「１フェイズにつき１つの行動が可能」というのが原則ですが、以下の組み合わせに限り、複数行動が可能になります（逆順序は不可）。

移動→直接攻撃　移動→合編成　移動→分編成　移動→処分

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

3－3　セーブと終了　【OPTION】

メニュー構成を一通り覚えてもらいましたが、ここで、ゲームデータのセーブや読み込み、ゲームの終了方法を説明しておきましょう。

ゲームを中断したいときは、「ゲームメニュー」の［OPTION］を選択します。すると、次のようなサブメニューが表示されます。

〈［OPTION］サブメニュー〉

メニュー	説明
ゲーム読込み	……ユーザーディスクからゲームデータを読み込む
ゲーム保存	……プレイ中のゲームデータを保存する
中　　止	……現在プレイしているゲームを放棄する

以下、順に説明を加えます。

▷［ゲーム読込み］操作

①サブメニューの［ゲーム読込み］をクリックします。
②「ドライブ選択メニュー」が表示されます。
③ゲームデータをセーブしてあるユーザーディスクの入っているドライブを選択し、クリックします。
④ユーザーディスクに入っているゲームデータが一覧表示されます。
⑤読み込みたいゲームデータ名をクリックします。
※この際、現在プレイしているゲームデータが失われるので注意してください。

▷［ゲーム保存］操作

①サブメニューの［ゲーム保存］をクリックします。
②「ドライブ選択メニュー」が表示されます。
③ゲームデータをセーブしたいユーザーディスクの入っているドライブを選択し、クリックします。
④セーブデータ名入力ウィンドウが表示されます。
※すでにセーブしてあるゲームデータでプレイしていた場合、そのゲームデータがファイル名で表示されますので、直接クリックすると上書きされます。
※新たにセーブしたいときは［新しいファイル］をクリックして⑤へ進みます。
⑤キーボードからゲームコメントを入力します（半角で32文字以内）。

⑥入力が終了したらクリック、またはリターンキーを押してください。

▷［中止］操作

①サブメニューの［中止］をクリックします。
②「確認メニュー」が表示されます。
③［実行］をクリックします。
④ゲームを終了して“スタート画面”に戻ります。
⑤［中止］をクリックするとサブメニューに戻ります。

〈確認メニュー〉

ゲーム中止してもよろしいですか？	
実行	中止

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

3－4　マウス設定の変更

ゲーム中にマウスの設定変更をおこなうことができます。ゲーム中も、キーボードの［TAB］キーを押すと次のようなマウス変更メニューが表示されます。

〈マウス変更メニュー〉

マウス変更
バスマウス
シリアルマウス

▷［マウス変更］操作

①キーボードの［TAB］キーを押します。
②マウス変更メニューが表示されます。
③カーソルキーで変更するマウスにカーソルを合わせ、⏎キーを押します。
④すると変更したマウスで使用できます。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

3－5　ゲームの環境を変えるには　【モード】

実際にゲームに入る前に、操作環境について説明しておきます。『ブリッツクリーク』には、さまざまな設定項目がもうけられています。ゲーム中に環境を変えたくなったときには、「ゲームメニュー」の［モード］を選択します。すると次のようなサブメニューが表示されます。

〈［モード］サブメニュー〉

戦闘表示選択	実戦	……実戦／中速／高速
戦闘指示選択	手動	……手動／自動
ヘックス表示	ON	……ON／OFF
効果音	ON	……ON／OFF
BGM	ON	……ON／OFF

［モード］サブメニューの操作方法は共通です。項目にマウスカーソルを合わせ、クリックするごとに設定が切り替わります。気に入った設定を終えるまで以上の操作を繰り返してください。すべての設定を終え、“ゲーム画面”に戻りたいときは右クリックします。

それでは以下、順に説明します。

●戦闘表示選択

戦闘時の画面表示状態を設定します。設定は以下の3種類あります。

・実戦……“戦闘画面”（P.39）を表示します。弾の飛び交う様子までリアルに表示されます。

・中速……“戦闘画面”を表示します。戦闘結果のみ表示されます。

・高速……“戦闘画面”を表示しません。自動的に戦闘処理が行われます。

※［高速］に設定した場合、次項［戦闘指示選択］の内容は強制的に［自動］に設定されます。

●戦闘指示選択

“戦闘画面”において、支援部隊の指定や攻撃目標の選択、航空ポイントの使用などを自分で行うか、コンピュータに任せるかを設定します。

・手動……支援部隊の指定や攻撃目標の設定、航空ポイント（P.42）の使用選択をすべてプレイヤーが行います。

・自動……支援部隊の指定や攻撃目標の設定、航空ポイントの使用選択をすべてコンピュータが行います。

●ヘックス表示

画面内のヘックスラインのON／OFFを設定します。

・ON ……ヘックスラインを表示します。

・OFF …ヘックスラインを表示しません。

●効果音

ゲーム中のビープ音、アラームを鳴らすか鳴らさないかを設定します。

・ON ……ゲーム中ビープ音を鳴らします。

・OFF …ゲーム中ビープ音を鳴らしません。

● BGM

ゲーム中のBGMを鳴らすか鳴らさないかを設定します。

・ON ……ゲーム中BGMを鳴らします。

・OFF …ゲーム中BGMを鳴らしません。

マップサイズを変えるには【30×30(15×15)】

ゲーム開始時、VIEW画面に表示されているマップのサイズは、15ヘックス×15ヘックスである。しかし、「戦略上もう少し広い範囲を確認しながら部隊を動かしたい」という場面にも少なからず遭遇することだろう。

そんなときには、「ゲームメニュー」の［30×30（15×15)］をクリックするといい。VIEW画面内のマップサイズが切り替わる。このメニューは、クリックするごとにマップサイズが変更されるので、場面に応じて使い分けてほしい。

作戦開始！

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

4－1　機甲師団登場　【配置】

……最前線に派遣された師団長のあなたには、部隊を生産することはもちろんできない。あなたの配下にある１機甲師団の戦力のみで、この戦闘に勝利しなければならないのである……。

『ブリッツクリーク』では、部隊はすべて外部からの侵入という形でマップ上に登場させます。そのための「ゲームメニュー」が［配置］です。

配置可能ヘックスはステージごとに決まっています。これは、［HQ］メニューのサブメニュー、［配置地点］（P. 62）で確認します。

配置された中隊は移動範囲表示状態になり、そのまま［移動］（P. 35）することができます（もちろん、配置した中隊を配置ヘックスに留まらせることも可能です）。これは、各中隊がマップ外から侵入してきたとみなされるからです。

［配置］を選択すると、「ゲームメニュー」の表示が［NEXT］［全配置］［単配置］に変わり、配置ヘックスにヘックスカーソルが移動します。

では、メニューを順に説明していきます。

●配置ヘックスの決定【NEXT】

［配置］を選択すると、ヘックスカーソルが配置ヘックスに移動しますが、この配置ヘックスが気に入らない場合は、変更することができます。このとき使用するのが［NEXT］メニューです。

▷［NEXT］操作

①「ゲームメニュー」の［配置］を選択すると、メニュー内容が［NEXT］［全配置］［単配置］に変わり、ヘックスカーソルが配置可能ヘックスへ移動します。
②［NEXT］をクリックします。
③配置可能ヘックスが変更されます。
※以降、［NEXT］を選択するたびに、次々と配置可能ヘックスにヘックスカーソルが移動していきます。

④配置ヘックスを決め、[単配置] もしくは [全配置] をクリックします（配置ヘックスを決定したことになります）。

● 1部隊ごとの配置【単配置】

[単配置] は、部隊を1中隊ごとに手動で配置する時に使用します。配置操作の中心となるメニューです。

※ [単配置] は、VIEW 画面上から配置ヘックスを直接クリックしても行うことができます。ただしこの場合、配置ヘックスに中隊がいないことが条件になります。

▷ [単配置] 操作

① [NEXT] の操作に従って配置ヘックスを決め、[単配置] をクリックします（またはVIEW 画面上の配置可能ヘックスをクリックします）。
②配置可能な中隊の一覧表（P.54中隊表と同じ）が表示されます。
③中隊一覧表の中から配置する中隊を選択し、直接クリックします。
④選択した中隊が、マップ上の指定配置ヘックスに配置され、移動範囲表示状態になります（P.35 [移動] 参照）。

●全部隊、一斉配置【全配置】

[全配置] というのは、自動配置のことです。このメニューを選択すると、中隊番号順に指定配置ヘックスから、自動的に [配置] および、その後の [移動] が行われます。このとき、[配置] できなかった中隊は自動的に飛ばされます。

[全配置] は、[単配置] を行った後、同じ配置ヘックスからでも実行可能です。ただし、逆は不可能です。これは [全配置] が移動可能なヘックスすべてに配置後移動するためで、実行後には移動可能なヘックスは残りません（もしくは中隊が残りません）。また、[全配置] は、実行途中で止めることもできません。

※ [配置] しきれなかった中隊は、次のターンで [単配置] [全配置] を行うことができます。

▷ [全配置] 操作

① [NEXT] の操作に従って配置ヘックスを決め、[全配置] をクリックします。
②中隊番号順に、[配置]、[移動] されていきます。
※終了するまで、中止することはできません。

コンピュータドイツ軍とは「増援」

『ブリッツクリーク』には、プレイヤーが担当する機甲師団の他にも、ドイツ軍は登場する。このドイツ軍のことを「友軍ドイツ軍」と呼ぶ。

はじめから、敵ソビエト軍と友軍ドイツ軍が戦闘しているところにプレイヤー機甲師団が到着するシナリオや、友軍ドイツ軍もマップ外から侵入するシナリオなど、ステージによっていろいろ設定されている。また、ゲーム中に、友軍ドイツ軍の援軍が到着するシナリオもあるのだ。

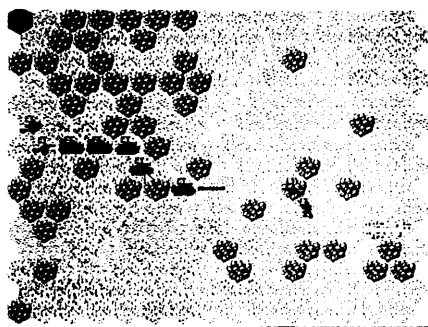
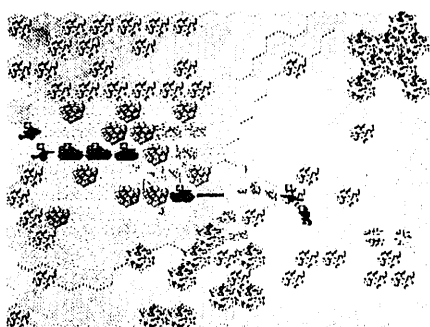
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

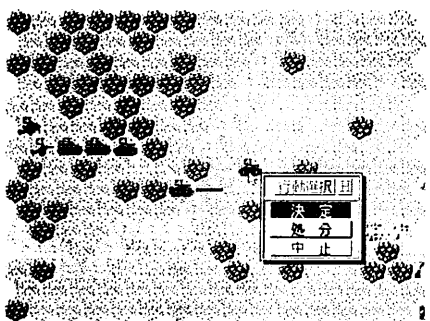
4－2　行動開始　【移動】

……配置した部隊を、いつまでも同じ地点に置いておくようでは、師団長失格である。あなたに与えられた時間（ターン）は限られている。効果的な陣形を取りつつ、すみやかに勝利目標に向かって侵攻しなければならないのである……。

［配置］直後の中隊は移動範囲表示状態になりますが、通常この表示は未行動の中隊をクリックしたときに表示されます。この画面でカラーで表示されているところが移動可能範囲です。この範囲は、各中隊の速度、地形、天候などによって左右されます（中隊表、移動消費率表参照）。

なお、移動中、敵部隊のZOC（P.15）に侵入した場合、その場で停止し、戦闘（P.37）を交えることになります（索敵範囲外の敵部隊ZOCに侵入した場合は、一方的に攻撃を受けることになります）。

〈［移動］の手順〉

①［移動］させる中隊を選択すると……

②移動可能ヘックスはカラー、移動不可能ヘックスは白黒の移動範囲表示状態になる。

③移動場所にマウスカーソルを合わせて左クリックすると……

④移動して「行動選択メニュー」が表示される。

▷［移動］操作

①マップ上の部隊を直接クリックします。

※敵部隊に隣接している場合「行動選択メニュー」が表示されますので、［移動］を選択します。

②移動先のヘックスを決め、その場所にマウスカーソルを合わせクリックします。

③部隊が移動し、「行動選択メニュー」の［決定］か［中止］が表示されます。

④［移動］先を確定してよければ［決定］を選択します。

※［移動］以外の「行動選択メニュー」については、それぞれ項目を設けてありますので、そちらを参照してください。

「占領」と「補給」

当然のことながら、部隊は燃料が0になると［移動］できない。しかし、このゲームでは、補給部隊というものは存在しない。燃料と攻撃回数（P.70参照）の補給は、町で行うのである。自国の町から半径19ヘックス（ドイツ軍は晴天時以外は9ヘックス）以内にいる部隊は、自動的に各プレイヤーフェイズの開始時に、燃料と攻撃回数の補給を受ける。ただし、自国の町と自国部隊を直線で結んだライン上と、敵部隊を中心とした半径6ヘックスの範囲が接触している場合補給ラインは断たれることになる。

また、補給量は、町から離れているほど少なくなる。以下の計算式を見てほしい。

（総燃料量－残燃料量）×

〔(100－補給源からのヘックス数×5[※1]）×0.01〕(切り上げ)

※攻撃回数は、総燃料量が総攻撃回数に、残燃料量が残攻撃回数になる。

※1ドイツ軍は晴天時以外は10となります。

補給を受けるには、町を自国のものにしておかなくてはいけない。ここで重要なのが、町、村の「占領」である。

「占領」には特別な操作はない。兵科にかかわらず、どの兵器でも町、村で移動を終了した場合、自動的に「占領」できるのだ。いったん「占領」すると、その場を移動しても、敵部隊が侵入するまでは自国の「確保状態」となる。

「占領」は勝利条件にも関係があるので、特に注意してほしい。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

4－3　ソビエト軍あらわる 【攻撃】

……あなたがここまでの指揮を完璧にこなしていたとしても、敵と遭遇したときに的確な攻撃指示ができないようでは、優れた師団長とはいえないだろう。部下たちは指揮官の攻撃命令を待っている。事態をよく見きわめ、どの様な作戦を取るかは、すべて師団長たるあなたの判断に任されているのである……。

［攻撃］には、大きく分けて［直接攻撃］と［間接攻撃］の2種類があります。
『ブリッツクリーク』では、攻撃時にもさまざまな選択をしなくてはならないので(「ゲームメニュー」の［モード］の設定により自動にすることも可能です)、攻撃の指示については後にゆずり、ここでは“戦闘画面”（4－4参照）に進むまでの操作を説明します。

●隣接した敵への攻撃【直接攻撃】

［直接攻撃］とは、隣接した敵を［攻撃］することをいいます。これは、さらにその場での攻撃と移動後の攻撃の2つに分けられます。［直接攻撃］を行った部隊は（［移動］していなくても）そのフェイズにおける行動を終了します。

最初から敵部隊に隣接している中隊は、その場から（［移動］はしないで）［直接攻撃］を行うことができます。この場合、部隊を選択すると移動モードに入らず、「行動選択メニュー」が表示されますので、中の［直接攻撃］を選択します。

［移動］後に［直接攻撃］する場合、部隊が移動し、敵部隊の隣接ヘックスで停止すると、自動的に攻撃目標選択モード（P.14）になります（移動可能範囲の限界まで移動して敵と隣接した場合は直接“戦闘画面”が表示されます)。ここで［直接攻撃］を避けたい場合は、右クリックしてください。「行動選択メニュー」が表示されますので、［直接攻撃］以外を選択します。

▷［直接攻撃］操作（その場から）

①部隊をクリックします。
②「行動選択メニュー」が表示されますので、［直接攻撃］をクリックします。
※隣接ヘックスに敵部隊がいた場合は目標選択モードになりますので、攻撃する敵部隊をクリックします（中止するときは、敵部隊をクリックする前に右クリックします)。
③“戦闘画面”（4－4参照）が表示されます。

▷［直接攻撃］操作（移動後）

①［移動］の操作に従って、敵部隊の隣接ヘックスまで移動します。

②目標選択モードにりますので、敵部隊をクリックします（中止するときは、右クリックします）。

③“戦闘画面”（4－4参照）が表示されます。

●離れた敵への攻撃【間接攻撃】

［直接攻撃］に対し［間接攻撃］とは、離れた敵を［攻撃］することをいいます。

［間接攻撃］は、移動前にのみ可能であり、攻撃終了と同時にそのフェイズにおける一切の行動を終了します。

［間接攻撃］を行うためには、

1）攻撃目標となる敵と隣接していないこと

2）自部隊の兵器が［間接攻撃］可能（射程が1より大きい）であり、さらにその射程内に索敵している敵部隊が存在していること。

以上2つの制限があります。

それでは、続いて実際の操作を説明します。

▷［間接攻撃］操作

①部隊をクリックします。

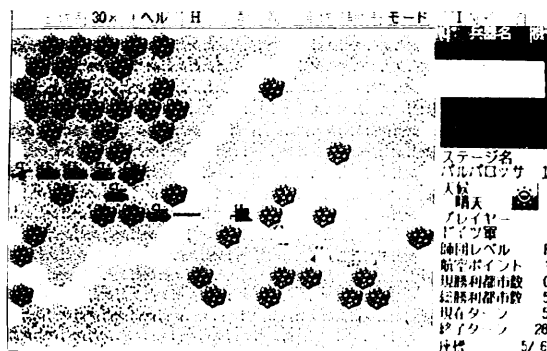
②隣接敵部隊がいる場合はすぐに、いない場合は移動範囲表示状態で右クリックすると、「行動選択メニュー」が表示されます。

③「行動選択メニュー」の［間接攻撃］をクリックします。

④目標選択モード（次ページ参照）で、攻撃目標である敵部隊をクリックします。

※部隊の選択は、VIEW画面内で番号の表示されている敵部隊を直接クリックするか、VIEW画面内に入りきらなかった攻撃目標を表示する画面右側に表示された攻撃目標一覧表の敵部隊名をクリックすることで行います。

⑤“戦闘画面”（4－4参照）が表示されます。

〈［間接攻撃］（目標選択モード）〉

※中隊内に射程距離の異なる部隊が存在する場合、目標選択表示は、最も射程の長い小隊の範囲内にいる敵部隊すべてに表示されます。ただし実際の攻撃は射程が足りない小隊は行わないので注意が必要です。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

4－4　戦闘開始！

【戦闘画面】

……ここまでの指示は、いわば「戦略」であった。あなたはここで、実際の戦闘においての「戦術」の指示をしなければならない。同じ戦力で戦闘に臨むとしても、どの部隊を前面に出し、どの部隊に後方支援をさせるかで、その結果は全く違うものになるだろう……。

次はいよいよ自部隊への攻撃指示です。『ブリッツクリーク』では［攻撃］をする中隊は、敵と直接交戦する小隊（以降交戦部隊といいます）と支援にまわる小隊（以降支援部隊といいます）とに分けられます。

［交戦部隊］というのは、前面で敵と直接交戦する部隊のことで、［支援部隊］というのは、後方で交戦部隊の援護を行う部隊のことです。その指示を行うのが“戦闘画面”です。ただし、「ゲームメニュー」の［モード］（P.30）で戦闘表示を［高速］に設定してある場合“戦闘画面”は表示されません。

実際に戦闘が行われるまで、以下の手順に沿って操作を行います。

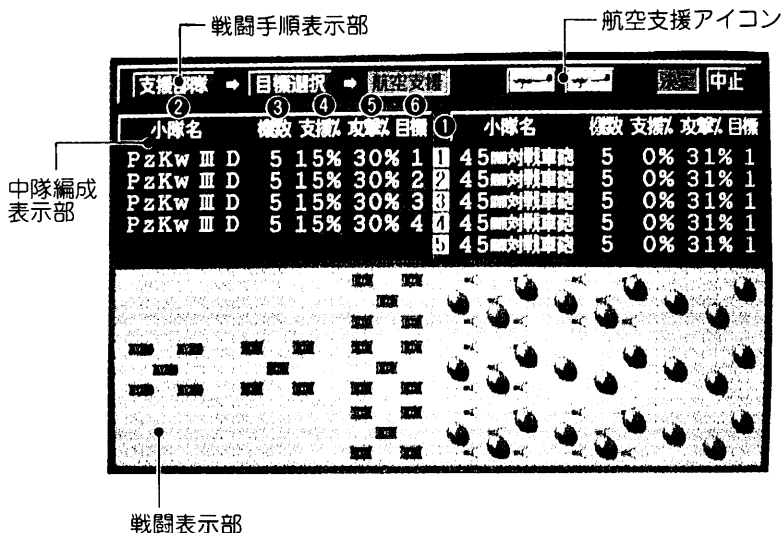
1）［支援部隊］の手順……支援にまわる小隊を決定する

2）［目標選択］の手順……交戦する小隊の目標となる敵小隊を決定する

3）［航空支援］の手順……航空ポイントの使用／不使用を決定する

ただし、間接攻撃時にはこの手順ははぶかれ、自動的に攻撃を行います。

それぞれの手順を説明する前に、まず“戦闘画面”の構成を把握してください。

〈戦闘画面〉

● **戦闘手順表示部**

戦闘が開始されるまでの操作手順を表示しています。前述したように3段階の手順を踏む必要がありますが、メニュー右端にある［決定］をクリックすることにより、次の手順へ進むことができます。

なお、緑色で表示されている項目が現在行っている手順を示しています。

● **中隊編成表示部**

“戦闘画面”の中央の表が、中隊編成表示部です。

この表には以下の情報が表示されています。

①小隊位置番号：小隊の中隊編成順の番号（1〜5）。

②小隊名：小隊構成兵器名。

③小隊機数：現小隊構成兵器機数。

④支援修正値：支援効果（航空支援を含む）による戦闘修正値（支援部隊は表示されません）。

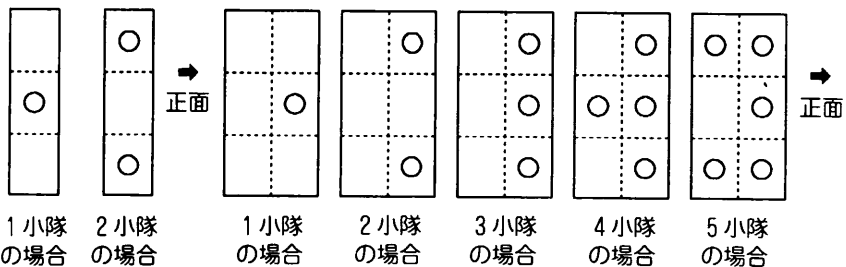
⑤攻撃率：すべての要素を入れ、修正された最終攻撃率（支援部隊は表示されません）。

⑥目標小隊位置番号：攻撃目標の敵小隊の中隊編成番号（支援部隊は「支」と表示されます）。

● **戦闘表示部**

戦闘の様子を真上から見た状態で表示する部分です。支援部隊決定の手順を終えるまでは、地形のみが表示されています。

支援部隊を決定すると、交戦部隊と支援部隊の数に応じて、下図のように小隊が表示されます。

（ドイツ軍の場合）

●支援部隊の決定

“戦闘画面”において、最初に行うのが［支援部隊］の決定です。

［支援部隊］は、戦闘時に「交戦部隊の基本攻撃率を上昇させる」という役割を果たします。基本攻撃率上昇値は、交戦部隊と支援部隊の兵科タイプの組み合わせにより、次のように決定されます。

〈支援部隊による交戦部隊の攻撃率上昇値〉

支援部隊	交戦部隊	効果
歩兵	戦車	＋15%
戦車	歩兵	＋ 5%
砲	歩兵	＋ 5%
歩兵	砲	＋ 5%

※同一兵科同士では支援効果は得られません。
※組み合わせの内容が違えば効果は重複します。
　例えば、歩兵を交戦部隊とし、戦車、砲兵を支援部隊にした場合、最大20%の支援効果を得ることができるのです。

支援部隊には、次のような条件があります。

1）支援部隊の小隊数は、交戦部隊の小隊数以下にしか設定できません。

2）支援部隊は基本的には攻撃目標となりませんが、攻撃もおこなえません。間接攻撃を受けたときのみ攻撃目標とされる場合があります。

3）兵科タイプが同じであっても支援部隊に設定することは可能です。ただし、この場合、支援効果は得られません。支援部隊に設定された小隊は、敵の攻撃を受けず、「待機状態」となります。

▷［支援部隊］操作

①中隊編成表示部の中から支援部隊に指定する小隊名をクリックします。

②指定した小隊の目標項目に「支」と表示されます。
同時に、指定した小隊の支援により攻撃率の上昇する交戦部隊の小隊の支援率が表示されます。

※キャンセルしたい場合は①で指定した小隊を再度クリックします。

③すべての支援部隊を選択したら戦闘手順表示部の［決定］をクリックします。

④戦闘表示部に各小隊の兵器シルエットが表示されます。

●目標選択の決定

［支援部隊］を決定したら、［交戦部隊］の攻撃目標を決定します。［交戦部隊］の小隊がどの敵の交戦部隊の小隊を攻撃するかを決めるのです。

※中隊編成表示部から支援部隊の表示が消えますが、目標選択手順で攻撃目標を選択できないため表示していません。

▷［目標選択］操作

①中隊編成表示部内の交戦部隊をクリックします。

②攻撃目標とする敵小隊名をクリックします。

※攻撃目標の敵小隊を変更したいときは、再度①の操作を繰り返します。

③すべての目標選択を決定したら戦闘手順表示部の［決定］をクリックします。

※全交戦部隊の目標を決定しないと次の手順へ進めません。

●航空支援の設定

航空部隊の存在のために用意されているのが［航空ポイント］です。

［航空ポイント］を使用すると、その戦闘で航空部隊の支援を受けたことになり［攻撃］が有利になり、交戦部隊の基本攻撃率が20%上昇します。ただし、各ターンに設定されている［航空ポイント］には限りがあります（各戦闘につき１ポイント必要）ので注意が必要です（［航空ポイント］は被攻撃時、間接攻撃時には使用できません）。

▷［航空支援］操作

①表示される飛行機のアイコンをクリックします。左のアイコンが「使用する」を表し、右のアイコンが「使用しない」を表しています。

※このアイコンは、航空ポイントが残っていないときには表示されません。

※間接攻撃時は［航空ポイント］は使用できません。

②［決定］をクリックします。

●設定の再確認

［航空支援］を［決定］したあと、確認のための手順があります。ここで［決定］をクリックすると戦闘が開始され、［中止］を選択すると［支援部隊］抽出の手順に戻ります。

●交戦部隊の戦闘システム

３段階に分かれた戦術の指示を終え、［確認］を終了すると、戦闘表示部で戦闘が始まります。ここで両部隊が撃ち合う際のシステムについて触れておきます。

・射撃回数

各兵器には、射撃回数というものが設定されています。これは１回の戦闘で射撃する回数です。射撃回数は、兵科ごとに次のように設定されています。

３回……Ｐ（戦車）／Ｓ（偵察車両）

２回……Ｒ（対空砲/車両）／Ｕ（砲兵）

１回……Ｉ（歩兵）／Ｕ（砲兵）間接攻撃兵器

ただし、戦闘では上記の回数分射撃を行うわけではありません。［目標選択］の手順で決定した敵小隊の射撃回数と比較し、まず低い方の修正射撃回数が１回と設定されます。高い方の修正射撃回数は、１回＋射撃回数の差です。なお、射撃回数が等しい場合は両小隊とも１回に設定されます。修正射撃回数が設定された後の計算方法は以下の通りです。

１）１回の射撃ごとに目標小隊に命中したかどうかが判定されます。

２）命中した回数を打撃数と掛けます。

３）合計値を攻撃目標小隊にランダムに割り振り、各機の最終打撃数を決定します。

４）この打撃数と耐久度を比べ、打撃数が耐久度の値以上だと「破壊」されたと見なされます。

〈射撃回数の修正例（Ｐタイプと Ｒタイプの戦闘時）〉

	Ｐ（戦車）	射撃回数の差	Ｒ(対空砲/車両)
射撃回数	３回	１	２回
修正射撃回数	２回	１	１回

①射撃回数の少ないＲタイプ兵器の修正射撃回数が１回に設定されます。

②射撃回数の差（この場合１）がＰタイプ兵器の射撃回数に足されてPタイプの修正射撃回数が設定されます。

　　　　　　　　１回（Ｒタイプの修正射撃回数）

修正計算式　＋　１回（射撃回数の差）

　　　　　　　　２回

※２回以上修正射撃回数を持っている小隊は、１回目の射撃で目標小隊を全滅させた場合、２回目の射撃で他の敵部隊に攻撃を行うようなことはありません。

・イニシアチブ

戦闘システムには、「イニシアチブ」という概念が含まれています。これは、戦闘を交える際、ドイツ軍、ソビエト軍のどちらが先に攻撃を仕掛けられるかを表現しているものです（どちらがイニシアチブを握るか)。『ブリッツクリーク』は、第2次大戦のドイツ軍の転戦を再現しているため、はじめの方のステージ（1941年頃）は、ドイツ軍が有利に戦闘を行えるよう設定されています。ステージが進むにしたがって平等な戦闘条件となり、やがて、ときにはソビエト軍有利に戦闘が行われます。

〈イニシアチブのの例（戦車対砲兵)〉

	イニシアチブ（先） 戦車（射撃回数2）	砲兵（射撃回数1）
1回目の射撃	FIRE	
2回目の射撃		FIRE
3回目の射撃	FIRE	

※イニシアチブが同等の場合は、1回目の射撃と2回目の射撃が同時になります。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

4－5　傷ついた部隊を再編成　【合編成】

……戦闘を繰り返すことにより、部隊は次々と減っていく。はじめは5小隊で構成されていた中隊が、4小隊になり3小隊になっていく。指揮官のあなたにはつらいことかもしれないが、ここで悲しんでいるひまはない。新たに部隊を編成し、戦場へと向かわなければならない……。

傷ついた中隊は、マップ上で編成し直し他の部隊と合流することができます。そのための「行動選択メニュー」が［合編成］です。

［合編成］には以下のような条件があります。

1）隣接ヘックスに自部隊がいなければなりません。

2）［合編成］先に侵入できるだけの移動力を持っている必要があります。

3）［合編成］先、［合編成］元それぞれの部隊とも5小隊から構成されている場合は［合編成］を行えません。

4）［合編成］元となった部隊も［合編成］先となった部隊もそのフェイズにおける行動を終了します。

※［合編成］先となる部隊は、そのフェイズにおける行動を終了していても可能です。

［合編成］は、移動をしなくても、また移動後でも行うことができます。ここで注意してほしいのが、あくまでも「移動をしなくても」であって「移動前」ではないということです。すなわち［合編成］を行った場合、［攻撃］と同じようにそれ自体軍事行動とみなされ、そのフェイズにおける行動を終了するのです。

［合編成］をその場でする場合と移動後にする場合、この2つについては、「行動選択メニュー」の［合編成］を表示させるまでの操作に若干違いがあります。以下の操作を参照してください。

▷［合編成］（その場から）操作

①［合編成］元となる自国の部隊をクリックします。

②移動可能範囲が表示されます。

③①でクリックした部隊を再度クリックします（右クリックでも可）。

④「行動選択メニュー」が表示されます。

※敵部隊に隣接している場合は、自国部隊を選択した時点で「行動選択メニュー」が表示されます。

⑤［合編成］をクリックします。

⑥目標選択モードとなり、中隊の周囲6ヘックスに番号が表示されます。

⑦合編成したい自国部隊のいるヘックスをクリックします。
⑧“合編成画面”（下図）が表示されます。

▷［合編成］（移動後）操作

①［移動］の操作にしたがって、移動先ヘックスをクリックします。
②「行動選択メニュー」が表示されます。
③［合編成］をクリックします。
④目標選択モードとなり、部隊の周囲6ヘックスに番号が表示されます。
⑤合編成したい自国部隊のいるヘックスをクリックします。
⑥“合編成画面”が表示されます。

〈［合編成］（分編成）画面〉

合　編　成（または分編成）

編成元

No	兵器名	機
1	□３号戦車D型	5
2	□３号戦車D型	1
3	□88mm対戦車砲	3
4		—
5		—

編成先

No	兵器名	機
1	□パンサーG型	5
2	□タイガー　I	3
3	□88mm対戦車砲	3
4	□装甲擲弾兵　I	4
5		—

［決定］［中止］

部隊をクリックすると表示が反転するので
その状態で編成先部隊をクリックする。
［編成］が終ったら［決定］をクリックする。

※“合編成（分編成）画面”は２つの中隊間で編成を行うためのものです。１つの小隊をクリックすると表示が反転し、その状態で交換先の小隊をクリックする事で２つの部隊は入れ替わります。このとき、どちらを先にクリックしても、また、空の小隊枠をクリックしても、問題はありません。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

4－6　部隊を分けて前線を守れ　【分編成】

……最大５小隊から構成される中隊。「１小隊でも多いほうが心強い」というのはもっともだ。しかし、戦場ではさまざまな場面に遭遇するものだ。少ない部隊で最前線を守るときなどは、部隊を分けて防衛ラインを守ることも必要となってくるだろう……。

合編成が２つの部隊の戦力を合わせるのに対し、１つの部隊の戦力を２つに分ける［分編成］というものがあります。［分編成］の操作については、ほとんど［合編成］と同じです。

［分編成］には以下のような条件があります。

１）周囲に最低１ヘックスの侵入可能な空きヘックスが必要です。

２）［分編成］先のヘックスに侵入できるだけの移動力が必要です。

３）最大中隊数64中隊を越えるような［分編隊］はおこなえません。

その場で［分編成］をする場合、移動後に［分編成］をする場合などについては、［合編成］と同じ手順となります。

▷［分編成］（その場から）操作

①［分編成］元となる自国の部隊をクリックします。

②移動可能範囲が表示されます。

③①でクリックした部隊を再度クリックします（右クリックでも可)。

④「行動選択メニュー」が表示されます。

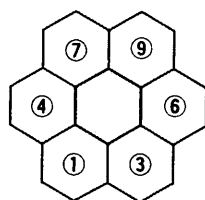
※敵部隊に隣接している場合は、自国部隊を選択した時点で「行動選択メニュー」が表示されます。

⑤［分編成］をクリックします。

⑥目標選択モードとなり、中隊の周囲６ヘックスに番号が表示されます。

⑦［分編成］したい空きヘックスに表示されている番号を直接クリックします。

⑧“分編成画面”（前ページ）が表示されます。

〈目標選択モード〉

▷［分編成］（移動後）操作

①［移動］の操作にしたがって、移動先ヘックスをクリックします。

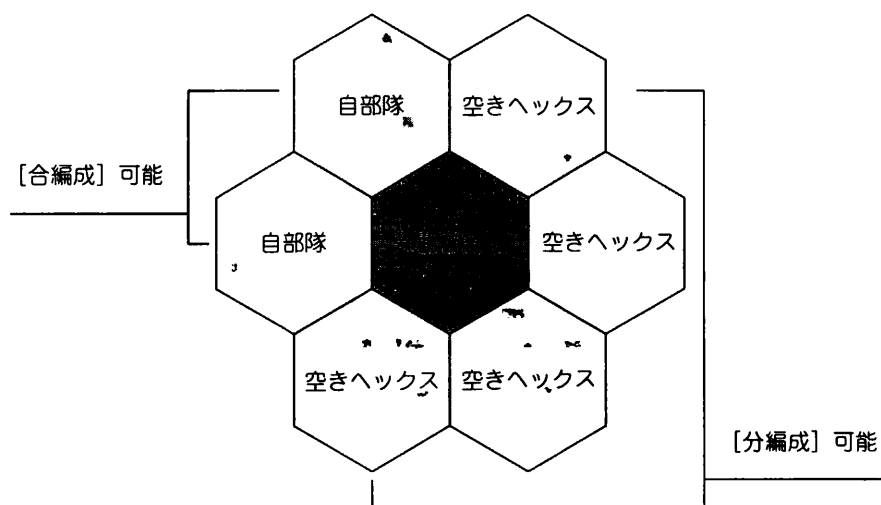
②「行動選択メニュー」が表示されます。

③［分編成］をクリックします。

④目標選択モードとなり、部隊の周囲６ヘックスに番号が表示されます。

⑤［分編成］したい空きヘックスに表示されている番号を直接クリックします。

⑥“分編成画面”（前ページ）が表示されます。

〈[合編成][分編成]可能ヘックス〉

※[合編成]は隣接ヘックスに自部隊がいること
[分編成]は隣接空きヘックスがあることが条件

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

4－7　どうしても除去したいとき　【処分】

……戦闘による被害が大きく、このまま同行しても足手まといになるような部隊は、あなたの一存で見捨てることができる。ときには涙を飲んで決断を下すのも指揮官たるものの使命なのだ……。

『ブリッツクリーク』では、中隊単位、小隊単位のどちらでも［処分］が可能です。
ただし、一度［処分］を行った中隊および小隊は、ゲームが終了するまで永遠に除去されますので、熟考してから実行してください。

▷［中隊処分］操作

①「行動選択メニュー」の［処分］をクリックします。
②［処分］サブメニューが表示されます。
③［中隊処分］をクリックします。
④「確認メニュー」が表示されます。
⑤［処分実行］をクリックします。

〈②サブメニュー〉

処　分
中隊処分 小隊処分

〈④確認メニュー〉

処　分
処分実行 処分中止

▷［小隊処分］操作

①「行動選択メニュー」の［処分］をクリックします。
②［処分］サブメニューが表示されます。
③［小隊処分］をクリックします。
④［処分］小隊選択メニューが表示されます。
⑤［処分］したい小隊名をクリックします。
⑥「確認メニュー」が表示されます。
⑦［処分実行］をクリックします。

〈②サブメニュー〉

処　分
中隊処分 小隊処分

➡

〈④［処分］小隊選択メニュー〉

小隊処分		
1	FPz Ⅳ	3
2	フンメル	4
3	ヴェスペ	2
4	ヘッツァー	1
5	PzKw38	1

➡

〈⑥確認メニュー〉

処　分
処分実行 処分中止

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

4－8　すべての行動を終了したら　【終了】

……あなたが、やるべきことをすべて終わらせたと判断したならば、部下に待機を命じ、敵の出方を待とう……。

▷［終了］操作

①「ゲームメニュー」の［終了］をクリックします。
②右図のような［終了］確認メニューが表示されます。
③自国のフェイズを終了してよければ、［実行］をクリックします。
④自国のフェイズを終了します。

〈［終了］確認メニュー〉

＊＊＊＊国のフェイズを
終了してもよろしいですか？

実行　　中止

……これであなたは、次のターンまで何もできないのだ。しかし、ただ指をくわえて待っているだけでは一流の指揮官とはいえない。敵の部隊の行動から作戦を予測し、自分のフェイズに的確な対応ができるように、戦略を練っておくことが必要なのだ……。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

4－9　戦いの終焉。そして……　【引継ぎ画面】

……移動、攻撃、合編成、分編成、そして処分。師団長であるあなたは、さまざまな軍事行動を繰り返し、ひたすら勝利都市を確保すべくつき進んできたにちがいない。

そして、ふと気づくと受けた指令をみごとに果たしていた。そんなあなたにやっと訪れた休息の時…それが、この“引継ぎ画面”だ。しかし、戦争のまっ最中である今、あなたは与えられた栄誉をかみしめる間もなく、新たなる戦いの場へと進まねばならないのだ……。

ステージごとに設定されている規定ターン内で、勝利都市のすべてを確保するとステージクリアとなり、次のような“引継ぎ画面”が表示されます。

〈引継ぎ画面〉

●引継ぎ画面の見方

画面左には、戦いに勝利した機甲師団が描かれています。

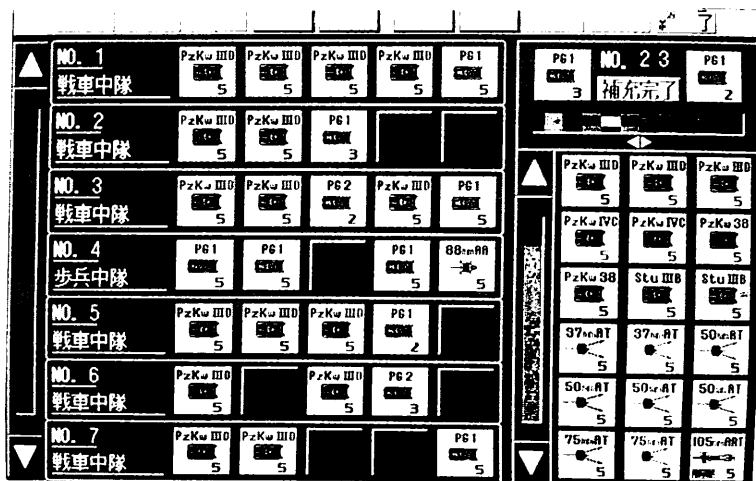
画面右側は、解説表示部といい、クリアしたステージについての解説と、次のステージに関する簡単な解説が表示されます。解説文の下部に表示されている「引継ぎメニュー」の［NEXT］をクリックすると次のページに、［BACK］をクリックすると前のページに切り替わります。［END］をクリックすると次のステージの“解説画面”（P. 16）へと進みます。

なお、ステージをクリアしたとき、師団長であるあなたに勲章が授与されることがあります。その際は、解説表示部に勲章が表示されます。

勲章授与の条件は、師団レベル（P.22）が１レベル上昇していることです。師団レベルは最大５つ上昇するので、勲章も最大５つ授与されます。ただし、たとえ師団レベルが上昇していても、勲章授与には時期が早いと判断された場合は授与されないことがあります。

●部隊の引継ぎと合流

“引継ぎ画面”で「引継ぎメニュー」の［END］をクリックすると、次のステージの“解説画面”が表示されます。“解説画面”の見方は16ページを参照してください。“解説画面”で「解説メニュー」の［END］をクリックすると、“編成画面”が表示されます。ステージクリア前の“編成画面”との違いは、前ステージで苦楽を共にしてきた部隊を引継げることと、新たに何小隊かの補充部隊を得られることです。

〈編成画面（第２ステージ以降）〉

“編成画面”における操作は、19ページを参照してください。ここでは、ステージをクリアして初めて使うことになる合流についての操作を説明します。

「編成メニュー」にある［合流］とは、同兵器の小隊同士の機数調整のことです。ステージをクリアした後、分散した小隊、もしくは補充部隊を再編成するときなどに使用します。

▷［合流］操作

①「編成メニュー」の［合流］をクリックします。

②中隊編成表か小隊表示部から、［合流］したい２つの小隊をクリックします。

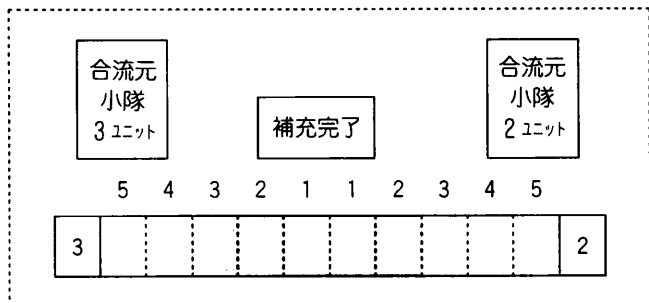
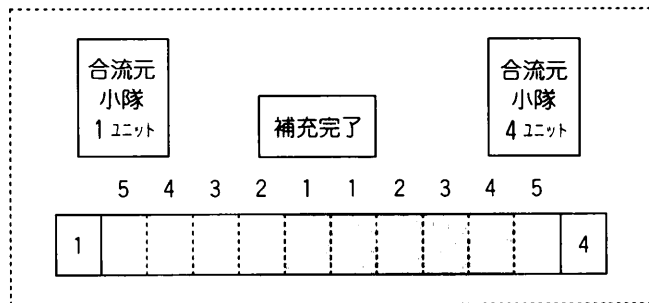
※２つの小隊は、先にクリックされた方が合流元小隊枠に、後に指定された方が合流

先小隊枠に表示されます。

③小隊を指定すると、機数調整バーが可動状態になりますので、バー上を直接クリックして、2つの小隊の機数を調整します（次ページの図参照）。

④機数調整を終えたら［補充完了］をクリックします。

〈[合流] 操作例〉

①3機の小隊と2機の小隊を合流して…

②1機と4機の小隊を作ることができる。

● 引継ぎ部隊

次のステージへ引継がれた部隊は、燃料や攻撃回数は完全に補給されます。

的確な戦略情報は不可欠だ！

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

5－1　自部隊の戦力を把握しろ！　【部隊表】

……いくら優秀な師団長といえども、自軍の部隊の戦力をすべて記憶するのは大変な努力が必要だろう。しかも、各部隊の戦力は、戦闘を繰り返し刻一刻と変化しているのだ。そんなとき、自軍の全部隊の戦力が一目で分かるメニューが用意されている。それが「ゲームメニュー」の［部隊表］である……。

「ゲームメニュー」の［部隊表］を選択すると、以下のようなサブメニューが表示されます。サブメニューを選択することにより、それぞれの部隊表が表示されます。

〈［部隊表］サブメニュー〉

中隊表	…中隊単位のデータを表示
小隊表	…小隊単位のデータを表示

●中隊表

［中隊表］とは、文字通り中隊単位のデータを表示するものです。

画面右にはその中隊を構成する小隊、画面左には中隊としての総合データが表示されています。表中で未行動の中隊をクリックすると“ゲーム画面”に戻り、ヘックスカーソルが選択した中隊のいる位置に移動します。なお、［中隊表］に表示されている各項目の内容は以下の通りです。

No：中隊の通し番号。
中隊名：その中隊の名称。中隊名は先頭の小隊の兵科により、自動的に設定されます（P＝戦車中隊、S＝偵察中隊、R＝対空砲中隊、U＝砲兵中隊、I＝歩兵中隊）。
速度：中隊が本来持つ移動力。中隊内で最も遅い小隊の速度に設定されます。
燃料：中隊が現在持っている燃料。中隊内で最も燃料の少ない小隊に合わされます。
索敵：中隊の索敵能力。中隊内で最も高い索敵値を持った小隊に設定されます。

戦闘：中隊の戦闘力。１（弱い）～10（強い）の範囲で表示されます。

行動状態：現在の行動状態（未配置＝マップ上に配置されていない、未行動＝配置済みだが、そのフェイズの行動を行っていない、行動済＝配置済みで、そのフェイズの行動を終えている）。

座標：中隊の現在地が座標で表示されます（未配置の中隊は表示されません）。

小隊表示部：中隊を編成している小隊データ。兵科シルエットと兵器名称、その小隊を編成している兵器機数です。

〈[部隊表]（中隊表）〉

※［中隊表］画面上部の「ゲームメニュー」部分には［未行動］とのみ表示されています。ここをクリックすることにより、まだ行動していない部隊を一覧表示できます。もう一度元の状態（[未配置]［未行動］［行動済み］の中隊をすべて表示する）に戻したいときには［全中隊］をクリックします。

●**小隊表**

［中隊表］に対して、部隊データをさらに細かく小隊単位で表示するのが［小隊表］です。[中隊表］に同じく、未行動の小隊をクリックすると、“ゲーム画面”に戻り、ヘックスカーソルが選択した小隊（中隊）のいる位置に移動します。

なお、[小隊表］に表示されている各項目の内容は以下の通りです。

No：小隊の通し番号。

小隊名：兵器名と兵科シルエット。

タイプ：兵科タイプ。シルエットで表示しています。

機数：小隊を編成している兵器機数。

速度：小隊が移動消費率１の地形を移動した場合の移動可能ヘックス数。

燃料：小隊の現在の燃料値。

索敵：小隊の持つ索敵範囲。

射程：攻撃可能なヘックス数。この数値が２以上の小隊は間接攻撃が可能です。

残弾：小隊使用武器の残存弾数。

行動状態：現在の行動状態（未配置＝マップ上に配置されていない、未行動＝配置済みだが、そのフェイズの行動を行っていない、行動済＝配置済みで、そのフェイズの行動を終えている）。

中隊：その小隊が編成されている中隊番号。

座標：小隊の現在地が座標で表示されます（未配置の小隊は表示されません）。

〈[部隊表]（小隊表）〉

No.	小隊名	タイプ	機数	速度	燃料	索敵	射程	攻回	行動状態	中隊	座標
1	PzKw IIID		5	5	25	1	25	3	未行動	1	4 7
2	PzKw IIID		5	5	25	1	25	3	未行動	1	4 7
3	PzKw IIID		5	5	25	1	25	3	未行動	1	4 7
4	PzKw IIID		5	5	25	1	25	3	未行動	1	4 7
5	PzKw IIID		5	5	26	1	26	3	未行動	2	3 5
6	PzKw IIID		5	5	26	1	26	3	未行動	2	3 5
7	PzK[illegible]		5	5	26	1	26	3	未行動	2	3 5
8					26	1	26	3	未行動	2	3 5
							30	3	未配置	[illegible]	

※［小隊表］画面上部の「ゲームメニュー」部分には［未行動］とのみ表示されています。ここをクリックすることにより、まだ行動していない部隊を一覧表示できます。もう一度元の状態（［未配置］［未行動］［行動済み］の小隊をすべて表示する）に戻したいときには［全小隊］をクリックします。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

5－2　細やかな情報が戦いを左右する

【ヘルプ(地形データ/部隊データ)】

……有能な指揮官の条件として、戦場を理解しているということがあげられるだろう。あなたが、地形に気を配らないような指揮官であれば、勝てる戦いも負けてしまうだろうし、逆に地形を把握していれば、部隊の戦力が敵より劣っている場合でも、地の利を最大限に活かすことによって戦闘に勝利する可能性はあるのである。

また、指揮官が部隊のデータを把握していることは言うまでもない。いざ、敵を攻撃する段になって、敵の戦力も自軍の戦力も分からないようでは、よい戦闘結果は得られないだろう……。

「ゲームメニュー」の［ヘルプ］は、1ヘックス内の詳細データを表示する機能を持っています。ヘックス内に中隊がいた場合、地形データだけでなく、その中隊のデータも表示されます。中隊データ内の小隊枠をクリックすると、各小隊の詳細データも表示されます。地形データと部隊データ（中隊・小隊）に表示される各項目を図で紹介していますので、参考にしてください。

〈地形データ〉

索敵範囲：地形の持つ索敵範囲の値。
（建造物以外は0）

地形防御率：戦闘の際に、部隊の防御率にプラスされます。地形ごと、また部隊の兵科ごとに変化します。なお、戦車、砲兵、兵員の兵科タイプは以下の通りです。

戦車＝P（戦車）／S（偵察車両）
砲兵＝U（砲兵）／R（対空砲/車両）
兵員＝I（歩兵）

〈部隊データ（中隊）〉

No. 1 | 戦車中隊

速度 5 燃料 22 索敵 1
戦闘力 5 座標 X= 6:Y= 7

番号	兵器名	機
1	PzKw III D	5
2	PzKw III D	5
3	PzKw III D	5
4	PzKw III D	5

中隊番号：中隊の通し番号。中隊表の通し番号に対応しています。

中隊名：中隊の名称。先頭にある小隊の兵科タイプにより自動的に設定されます（P＝戦車中隊、S＝偵察中隊、R＝対空砲中隊、U＝砲兵中隊、I＝歩兵中隊）。

速度：中隊の移動力。最も移動しやすい地形（道路など）を、何ヘックス移動できるかを表します。構成小隊中、最低速度の小隊の値をとります。

燃料：中隊の所持燃料。費やした移動消費力（移動消費率表参照）分減少していきます。都市から19ヘックス以内（ドイツ軍は晴天時以外は9ヘックス以内）の地点で、各フェイズ開始時に補給されます（補給量は都市から離れるほど少なくなります）。0になると移動不可能です。

索敵：中隊の持つ索敵値。索敵範囲表示時の半径ヘックス数に対応しています。

戦闘力：中隊の持つ戦闘力。10段階表示で、数値が大きいほど戦闘力が高いといえます。

座標：中隊の現在位置を座標で表しています。

〈部隊データ（小隊）〉

小隊番号：小隊の通し番号。小隊表に対応しています。

小隊名：小隊の兵器名称。

機数：現在の小隊構成兵器数。

速度：小隊の移動力。最も移動しやすい地形を何ヘックス移動できるかを表します。

燃料：小隊の所持燃料。費やした移動消費力（移動消費率表参照）分だけ減少します。

索敵：小隊の索敵値。索敵範囲表示時の半径ヘックス数に対応しています。

耐久度：対戦車防御、対歩兵防御とは別の、兵器固有の防御能力や装甲厚を表します。戦闘時に被弾した時、敵攻撃武器の打撃数と比較し、貫通の判断をする。数値が大きいほど耐久性があるといえます。

残弾：小隊使用武器の残存弾数。

対戦車防御：兵科タイプがＰ/Ｓ/Ｒ/Ｕの部隊から攻撃を受けたときの防御力。数値が大きいほど防御力が高いといえます。

対歩兵防御：兵科タイプがＩの部隊から攻撃を受けたときの防御力。数値が大きいほど防御力は高いといえます。

対空値：対空防御力。数値1につき、敵航空ポイント使用時の航空支援効果を１％減らします。この値は兵科タイプがRのユニットのみ持っており、数値は機数と等しくなります。

武器名：小隊構成兵器が使用している武器名称。

対戦車：対戦車攻撃力。兵科タイプがＰ/Ｓの兵器を攻撃したときの攻撃力です。

対砲兵：対砲兵攻撃力。兵科タイプがＲ/Ｕの兵器を攻撃したときの攻撃力です。

対歩兵：対歩兵攻撃力。兵科タイプがＩの兵器を攻撃したときの攻撃力です。

射回：１回の攻撃中の射撃回数。兵科タイプにより設定されています（P/S/=３回、R/U=２回、I=１回)。ただし、兵科タイプがUでも間接攻撃可能兵器は１回です。

打撃数：小隊構成兵器の持つ武器の貫通力および攻撃力。敵部隊に着弾時、敵の耐久度と比較し、貫通を判断します。数値が大きいほど貫通力が高いといえます。

射程：小隊構成兵器の持つ武器の射程距離。数値が２以上の兵器は間接攻撃が可能です。

攻回：兵器の総弾数。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

5－3　全体図をつかめ　【HQ（部隊分布／勝利都市／配置地点）】

●自部隊の戦線を確認せよ！【HQ（部隊分布）】

……あなたは師団長である。ということは、この戦線に派遣された師団はすべてあなたの指揮下にあるということだ。この言葉の意味をよく考えてほしい。1つの戦闘に勝利するだけであれば、1部隊だけに気を配ればよい。しかし、師団すべてということになると、戦場の全体図を把握し、各々の部隊のバランスまで考えて指揮することが必要になるのである……。

ゲーム中に、自軍の部隊分布を確認するには、［部隊分布］メニューを使用します。このメニューは、「ゲームメニュー」の［HQ］をクリックすると表示されるサブメニューの中にあります。

〈HQ 画面（部隊分布）〉

▷［部隊分布］操作

①「ゲームメニュー」の［HQ］をクリックします。

②［HQ］マップのモードになります。

※［HQ］マップとは、全体図のことです。この画面では、戦線全体の状況は確認できますが、直接部隊に行動を支持することはできません。

③画面右上に表示されたサブメニュ--の［部隊分布］をクリックします。

④［HQ］マップが［部隊分布］表示に切り替わります。

※この画面ではドイツ軍、友軍ドイツ軍の部隊が青色で、ソビエト軍の部隊が赤色で表示されます。画面中、白黒で表示されている部分は索敵範囲外です。当然この索敵範囲外の敵部隊は表示されません。

●目標（勝利都市）を忘れるな【HQ（勝利都市)】

……自国部隊にひたすら命令を与えるのに夢中で、あなたは自分の任務を忘れてはいないだろうか。そう、あなたはただ戦闘を繰り返し敵を撃破するために、ここ東部戦線に派遣されたわけではないのだ。あなたの最大の目的は勝利目標の確保。この目標を成し遂げたときこそ、この戦線でのあなたの辛く長い戦いは終止符を打つのである……。

勝利目標を確認する方法は2つあります。全体図からおよその位置を把握する［HQ］マップ上での確認と、次々と目標周辺の状況を表示する［次部隊］メニューでの確認です。ここでは［HQ］マップ上での確認方法を説明します。

▷［勝利都市］操作

①「ゲームメニュー」の［HQ］をクリックします。

②［HQ］マップのモードになります。

③画面右上に表示されたサブメニューの［勝利都市］をクリックします。

④［HQ］マップが［勝利都市］表示に切り替わります。

※この画面では「占領」と「未占領」が色別（占領は青色、未占領は赤色）で確認できます。

●侵入路（配置地点）を確認せよ【HQ（配置地点)】

……戦いの場である戦場。どこに敵が潜み隠れているかしれたものではない。新しい部隊を送り込む際も、おいそれと参入させるわけにはいかない。そう、戦略上、自部隊が戦場へ侵入できる地点はおのずと限られてくるものだ。この大切なポイントを敵に奪われては、援軍の派遣もおぼつかなくなってしまう。指揮官であるあなたは、常にこのポイントに気を配ってほしい……。

配置地点を確認するには、［HQ］のサブメニューにある［配置地点］を選択します。操作方法は以下の通りです。

▷［配置地点］操作

①「ゲームメニュー」の［HQ］をクリックします。

②［HQ］マップのモードになります。

③画面右上に表示されたサブメニューの［配置地点］をクリックします。

④［HQ］マップが［配置地点］表示に切り替わります。

※この画面では、ドイツ軍プレイヤーの配置地点が赤色で確認できます。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

5－4　未行動部隊や勝利目標を忘れるな

【次部隊(次部隊／勝利目標移動)】

●動かす部隊に迷ったときは【次部隊（次部隊)】

……配下にある部隊の数が増えてくると、部隊に行動を指示するときに、どの部隊が行動可能なのかわかりにくくなってくる……。

そんなときは［次部隊］のメニューを使うと便利です。

［次部隊］とは、そのフェイズにおける未行動部隊を、中隊表の通し番号順にピックアップしてくれるものです。

▷［次部隊］操作

①「ゲームメニュー」の［次部隊］をクリックします。

②表示されたサブメニューの［次部隊］をクリックします。

③そのフェイズでの未行動部隊の地点にヘックスカーソルが移動します。

※未行動部隊の選択優先順位は中隊表（P.54）の通し番号順です。

④選択された部隊の移動可能範囲が表示されます。

●目標（勝利都市）を忘れるな【次部隊（勝利目標)】

……師団長であるあなたの目標は、あくまでも勝利都市を確保することである。このことを常に忘れないようにしてほしい……。

勝利都市の位置は、［次部隊］サブメニューの［勝利目標］で確認することができます。［HQ］サブメニューの［勝利都市］が全体図の中での確認であるのに対し、VIEW画面上でヘックスカーソルが勝利都市の位置に移動するというものです。

▷［勝利目標］操作

①「ゲームメニュー」の［次部隊］をクリックします。

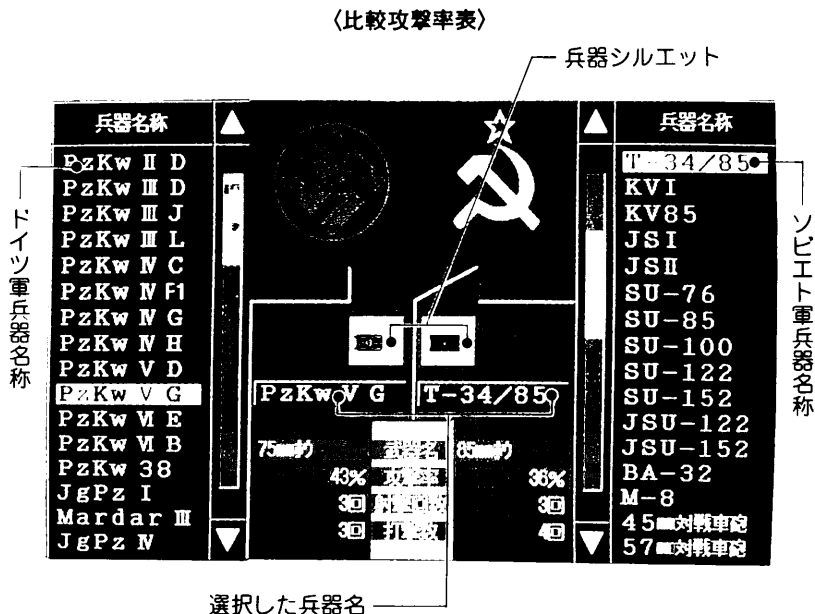
②表示されたサブメニューの［勝利目標］をクリックします。

③ヘックスカーソルが勝利目標へ移動します。

※以降①②の操作を繰り返すたびに、次の勝利目標へとヘックスカーソルが移動します。

● **比較攻撃率表**

2つの兵器の戦闘を想定したときの攻撃力の差を表示します。

〈比較攻撃率表〉

画面左半分がドイツ軍兵器、右半分がソビエト軍兵器です。両軍の兵器名を1つずつクリックすることにより、次のデータが表示されます。

武器名：兵器の所有武器。

攻撃率：想定兵器との対戦時の基本攻撃率。地形効果、師団レベル（P.22）等による修正なしの状態です。

射撃回数：兵器の射撃回数。

打撃数：兵器の打撃数。

● **移動消費率表**

各兵器の、地形と天候による移動力（移動消費率）の差を表示します。

画面右上に表示されているのは、天候をデフォルメしたアイコンです。ここをクリックすることにより、表中の数値が自動的に天候に対応したものに変化します。

〈移動消費率表〉

移動消費率表

陣営	兵器名称	平地	[illegible]地	丘陵	大河	[illegible]地	村	町	道路	橋
卐	PzKw II D	1	2	2	-	2	1	1	1	1
卐	PzKw III D	1	2	2	-	2	1	1	1	1
卐	PzKw III J	1	2	2	-	2	1	1	1	1
卐	PzKw III [illegible]	1	2	2	-	2	1	1	1	1
卐	PzKw IV [illegible]	1	2	2	-	2	1	1	1	1
卐	[illegible]			2	-	2	1	1	1	1
					-	2	1	1		

● **地形防御率表**

戦闘時に地形が部隊に与える影響を兵器別、地形別に表示します。数値が大きいほど地形防御率が高い、つまり戦闘時その地形にいると有利であることを示しています。

〈地形防御率表〉

地形防御率表

陣営	兵器名称	平地	[illegible]地	丘陵	大河	[illegible]地	村	町	道路	橋
卐	PzKw II D	5	10	20	0	30	10	20	0	0
卐	PzKw III D	5	10	20	0	30	10	20	0	0
卐	PzKw III J	5	10	20	0	30	10	20	0	0
卐	PzKw III [illegible]	5	10	20	0	30	10	20	0	0
卐	PzKw IV [illegible]	5	10	20	0	30	10	20	0	0
卐	[illegible]			20	0	30	10	20	0	
					0	30	10			

● **状況表**

［兵科別機数表］、［兵科別小隊表］、［勝利都市表］の３つの表を表示します。

①兵科別機数表

現在マップ上に配置されている全兵器数を、所属陣営別、兵科別で表示しています。兵科シルエットは、左から戦車（P）／偵察車両（S）／砲兵（U）／対空砲（R）／歩兵（I）を表しています。

②兵科別小隊表

現在マップ上に配置されている全小隊数を、所属陣営別、兵科別で表示しています。兵科シルエットは［兵科別機数表］と同じです。

③勝利都市表

現在どの陣営がどの勝利都市を確保しているかを表示しています。

〈状況表〉

状況表

①兵科別機数表

陣営名					
ドイツ軍 卐	60	20	40	20	60
友軍ドイツ軍	40	0	0	0	0
ソビエト軍☭	205	50	230	50	408

②兵科別小隊表

陣営名					
ドイツ軍 卐	12	4	8	4	12
友軍ドイツ軍	8	0	0	0	
ソビエト軍☭	41	10	46	10	82

③勝利都市表

NO.	地形名	陣営名	座標 X	座標 Y
1	町	ソビエト	29	17
2	町	ソビエト	50	29
3	町	ソビエト	56	57
4	町	ソビエト	57	58
5	町	ソビエト	58	59
6				
7				
8				
9				
10				

付　録

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

1．兵器データの見方

●兵科

『ブリッツクリーク』に登場する兵器は5種類に大別されます。この兵器ごとの種類のことを“兵科”と呼びます。

ゲーム中“兵科”は、以下のようにアルファベットで表示されます。

P……戦車タイプ
　キャタピラ走行車。装甲も厚く、強力な攻撃力を持ちます。

S……偵察車両タイプ
　タイヤ走行車。本来持つ移動力は高いが、地形条件により行動半径が狭くなります。

R……対空砲／対空車両タイプ
　敵の航空支援効果を落とす対空値を持っています。

U……砲兵タイプ
　戦車への攻撃を主とする対戦車砲や、間接攻撃が可能な野砲があります。

I……歩兵タイプ
　徒歩、またはハーフトラックやトラックで移動するため、行動半径が限られます。機関銃程度の武器しか持てません。

●速度

各兵器は、その兵科ごとに固有の“移動力”を持っています。これは基本性能表の中で「速度」として表現されます。ただし、ここに表示される値は、最も少ない燃料消費ですむ地形を通過した場合に、1フェイズで移動可能な距離（ヘックス数）です。実際には、各部隊が通過した地形の移動消費率により修正されます。ゲーム中は、ゲームメニュー［ヘルプ］サブメニューの［部隊表（小隊）］（P.59）と基本性能表で確認できます。

●燃料

各兵器は、その兵科ごとに“燃料”を持っています。［移動］は、この燃料を消費することにより行われます。各兵器が地形を通過する際に費やした燃料分だけこの値から引かれていくわけです。引かれる燃料値については移動消費率表（P.65）を参照してください。ゲーム中は、ゲームメニュー［ヘルプ］サブメニューの［部隊表（小隊）］と基本性能表で確認できます。

●対空値

航空部隊に対する攻撃力のこと。ただし、『ブリッツクリーク』に航空部隊は登場しません。この値1につき敵の航空支援効果（P.42）を1パーセント減らします。ゲーム中は、ゲームメニュー［ヘルプ］サブメニューの［部隊表（小隊）］で確認できます。

●対戦車

戦車に対する攻撃力のこと。兵科タイプP/Sの兵器を攻撃したときの攻撃力を表します。ゲーム中は、ゲームメニュー［ヘルプ］サブメニューの［部隊表（小隊）］で確認できます。

●対砲兵

砲兵に対する攻撃力のこと。兵科タイプR/Uの兵器を攻撃したときの攻撃力を表します。ゲーム中は、ゲームメニュー［ヘルプ］サブメニューの［部隊表（小隊）］で確認できます。

●対歩兵

歩兵に対する攻撃力のこと。兵科タイプＩの兵器を攻撃したときの攻撃力を表します。ゲーム中は、ゲームメニュー［ヘルプ］サブメニューの［部隊表（小隊）］で確認できます。

●対戦車防御力

戦車と戦闘を交えた場合の防御力のこと。兵科タイプがP/S/R/Uの兵器から攻撃を受けたとき、この数値を防御力として被害が計算されます。数値が大きいほど、防御力が高いことになります。ゲーム中は、ゲームメニュー［ヘルプ］サブメニューの［部隊表（小隊）］と基本性能表で確認できます。

●対歩兵防御力

歩兵と戦闘を交えた場合の防御力のこと。兵科タイプがＩの兵器から攻撃を受けたとき、この数値を防御力として被害が計算されます。数値が大きいほど、防御力が高いことになります。ゲーム中は、ゲームメニュー［ヘルプ］サブメニューの［部隊表（小隊）］と基本性能表で確認できます。

●耐久度

対戦車防御力、対歩兵防御力とは別の、兵器の装甲厚、固有防御能力を表す数値のことです。敵の弾が命中したとき、攻撃武器の打撃数と比較し、貫通を判断します。数値

が大きいほど、防御能力が高いことになります。ゲーム中は、基本性能表で確認できます。

●射程

各兵器が搭載している武器の射程距離（ヘックス数）。この値が２以上の武器を搭載している部隊は、間接攻撃を行うことができます。ゲーム中は、基本性能表で確認できます。

●攻回

攻撃回数のこと。現在その兵器が持っている総弾数です。弾数と同じ回数攻撃を行うことができます。ゲーム中は、ゲームメニュー［ヘルプ］サブメニューの［部隊表（小隊)］と基本性能表で確認できます。

●射回

射撃回数のこと。1回の攻撃で射撃可能な回数を表します。兵科によって以下のように回数が設定されています。ただし、戦闘時の射撃回数には修正が加えられます（P.43)。ゲーム中は、ゲームメニュー［ヘルプ］サブメニューの［部隊表（小隊)］と比較攻撃率表で確認することができます。

P/S＝3回　R/U＝2回　I＝1回

●搭載武器

各兵器は、それぞれ固有の武器を搭載しています。搭載武器は25種類設定されており、これはゲームメニュー［ヘルプ］サブメニューの［部隊表（小隊)］により確認できます。設定されている武器は以下の通りです。

1. 20mm機関砲
2. 37mm砲
3. 45mm砲
4. 47mm砲
5. 50mm砲
6. 57mm砲
7. 75mm砲
8. 76mm砲
9. 82mmRCT
10. 85mm砲
11. 88mm砲
12. 100mm砲
13. 105mm砲
14. 122mm砲
15. 128mm砲
16. 150mm砲
17. 152mm砲
18. 155mm砲
19. 携帯兵器
20. 37mm機関砲
21. 105mm野砲
22. 122mm野砲
23. 155mm野砲
24. 152mm野砲
25. 150mmRCT砲

武器番号は、次のページの兵器データ一覧表の「搭載武器」に対応しています。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

2．兵器データ一覧表

●ドイツ軍兵器一覧表

兵器番号	兵器名称	兵科タイプ	戦闘識別	搭載武器
1	2号戦車D型 (PzKwⅡ D)	P	戦	1
2	3号戦車D型 (PzKwⅢ D)	P	戦	2
3	3号戦車J型 (PzKwⅢ J)	P	戦	5
4	3号戦車L型 (PzKwⅢ L)	P	戦	5
5	4号戦車C型 (PzKwⅣ C)	P	戦	7
6	4号戦車F1型 (PzKwⅣ F1)	P	戦	7
7	4号戦車G型 (PzKwⅣ G)	P	戦	7
8	4号戦車H型 (PzKwⅣ H)	P	戦	7
9	パンサーD型 (PzKwⅤ D)	P	戦	7
10	パンサーG型 (PzKwⅤ G)	P	戦	7
11	タイガーⅠ (PzKwⅥ E)	P	戦	11
12	タイガーⅡ (PzKwⅥ B)	P	戦	11
13	38t戦車 (PzKw 38)	P	戦	2
14	1号駆逐戦車 (JgPz Ⅰ)	P	戦	4
15	マルダーⅢ (MardarⅢ)	P	戦	7
16	4号駆逐戦車 (JgPz Ⅳ)	P	戦	7
17	ナスホルン (Nashorn)	P	戦	11
18	ヤクトパンサー (JgPz Ⅴ)	P	戦	11
19	エレファント (Elefant)	P	戦	11
20	ヤクトタイガー (JgPz Ⅵ)	P	戦	15
21	ヘッツァー (JgPz 38)	P	戦	7
22	3号突撃砲B型 (StuⅢ B)	P	戦	7
23	3号突撃砲F型 (StuⅢ F)	P	戦	7
24	3号突撃砲G型L (StuⅢ GL)	P	戦	7
25	3号突撃砲G型S (StuⅢ GS)	P	戦	13
26	ブルムベア (Brummbar)	P	戦	16
27	PSW 234／1	S	戦	1
28	PSW 234／2	S	戦	5
29	PSW 234／4	S	戦	7
30	FPz Ⅳ	R	戦	1
31	ヴェスペ (Wespe)	U	戦	21

32	フンメル　(Hummel)	U	砲	23
33	マウリテール　(Maultier)	U	砲	25
34	37mm対戦車砲	U	砲	2
35	50mm対戦車砲	U	砲	5
36	75mm対戦車砲	U	砲	7
37	88mm対戦車砲	U	砲	11
38	20mm対空砲	R	砲	1
39	20mm／4連装対空砲	R	砲	1
40	37mm対空砲	R	砲	20
41	88mm対空砲	R	砲	11
42	105mm野砲	U	砲	21
43	155mm野砲	U	砲	23
44	150mmロケット	U	砲	25
45	装甲擲弾兵　Ⅰ	I	歩	19
46	装甲擲弾兵　Ⅱ	I	歩	19
47	装甲擲弾兵　Ⅲ	I	歩	19
48	歩兵　Ⅰ	I	歩	19
49	歩兵　Ⅱ	I	歩	19
50	歩兵　Ⅲ	I	歩	19
51	SS歩兵	I	歩	19
52	SS装甲擲弾兵	I	歩	19
53	国民擲弾兵	I	歩	19
54	降下猟兵	I	歩	19
103	PSW 233	S	戦	1

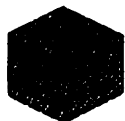
●ソビエト軍兵器一覧表

兵器番号	兵器名称	兵科タイプ	戦闘識別	搭載武器
55	BT－5	P	戦	3
56	BT－7	P	戦	3
57	T－40	P	戦	1
58	T－60	P	戦	1
59	T－26	P	戦	3
60	T－28C	P	戦	8
61	T－34／76	P	戦	8
62	T－34／76B	P	戦	8
63	T－34／76C	P	戦	8
64	T－34／85	P	戦	10
65	KV－I	P	戦	8
66	KV85	P	戦	10
67	JS I	P	戦	14
68	JS II	P	戦	14
69	SU－76	P	戦	8
70	SU－85	P	戦	10
71	SU－100	P	戦	12
72	SU－122	P	戦	14
73	SU－152	P	戦	17
74	JSU－122	P	戦	14
75	JSU－152	P	戦	17
76	BA－32	S	戦	3
77	M－8	U	砲	9
78	45mm対戦車砲	U	砲	3
79	57mm対戦車砲	U	砲	6
80	76mm対戦車砲	U	砲	8
81	85mm対戦車砲	U	砲	10
82	100mm対戦車砲	U	砲	12
83	37mm対空砲	R	砲	20
84	76mm対空砲	R	砲	8
85	85mm対空砲	R	砲	10
86	122mm野砲	U	砲	22
87	152mm野砲	U	砲	24

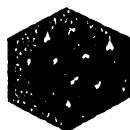
88	赤軍歩兵　Ⅰ	I	歩	19
89	赤軍歩兵　Ⅱ	I	歩	19
90	赤軍歩兵　Ⅲ	I	歩	19
91	親衛赤軍歩兵	I	歩	19
92	親衛機械化歩兵	I	歩	19
93	赤軍機械化歩兵Ⅰ	I	歩	19
94	赤軍機械化歩兵Ⅱ	I	歩	19
95	赤軍機械化歩兵Ⅲ	I	歩	19
96	徴募兵	I	歩	19
97	T－34／76＊	P	戦	8
98	T－34／76Ｂ＊	P	戦	8
99	KV－Ⅰ＊	I	歩	8
100	赤軍歩兵Ⅰ＊	I	歩	19
101	赤軍歩兵Ⅱ＊	I	歩	19
102	機械化歩兵Ⅰ＊	I	歩	19

＊印は1941年に冬期装備した兵器です。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

3．地形詳細データ

平　地　草原などの、比較的平坦な土地。

晴天時、および降雪時は、非常に移動しやすい地形です。
ただし、遮蔽物が無いので、戦闘には不向きといえます。

地形防御率　戦車：5　砲兵：5　兵員：5

森　樹木の多い土地。

平地と比べて、移動しにくいが、砲兵、兵員は、あまり移動消費が替わりません。戦闘についても、樹木に身を隠しながら戦えるので有利といえます。

地形防御率　戦車：20　砲兵：25　兵員：30

荒　地　整地されていない土地。

足場が悪く、砲、歩兵は移動しにくい地形です。また多少の遮蔽物はあるものの、戦闘にもあまり向きません。ここで戦うのならば、森を選んだ方がよいといえます。

地形防御率　戦車：10　砲兵：15　兵員：15

湿　地　地盤の柔らかい、ぬかるんだ土地。

非常に移動しにくい地形です。川を渡るのとほぼ同じと考えてください。
雪の影響は受けません。
迅速な行動ができないので、ここで攻撃を受けたら最悪です。

地形防御率　戦車：0　砲兵：0　兵員：0

丘　陵　山地より起伏が小さい、なだらかな地形。

平地よりは多少移動しにくいが、森と同程度なので、それほど気にすることもないでしょう。戦闘においても地形防御率が高いので有利といえます。

地形防御率　戦車：20　砲兵：25　兵員：30

山　岳　いわゆる山。

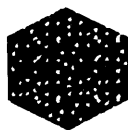
非常にけわしく、道路が通っていないかぎり、ほとんどの兵器は侵入不可能です。移動も困難だが、戦闘には最適です。侵入可能な兵員は、おもにこの地形で戦うと有利になるでしょう。

地形防御率　戦車：30　砲兵：40　兵員：50

大　河　川幅の広い河。

橋が通っていないかぎり、すべての部隊は渡ることができません。

地形防御率　戦車：0　砲兵：0　兵員：0

川　いわゆる川。

湿地と同じように、一部の部隊が侵入できません。また、移動も困難です。ただし、雪の影響は受けません。
戦場としては最悪です。

地形防御率　戦車：0　砲兵：0　兵員：0

陣　地　攻撃、防衛のための拠点。

すべての地形の中で、最も戦闘に向いています。
ただし、丘陵と同程度の速度に制限されます。雪の影響は受けません。

地形防御率　戦車：30　砲兵：35　兵員：45

村　小さな集落のようなもの。

晴天時、降雪時は、最も移動しやすい地形です。戦闘にはあまり適してなく、防御は困難です。

地形防御率　戦車：10　砲兵：15　兵員：20

町

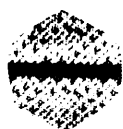
村よりは規模の大きい人家の集まり。
移動については、村と同じですが、戦場には向いています。占領することで、燃料、攻撃回数の補給の拠点とすることができます。補給量は、遠くなるほど減少し、20ヘックス（ドイツ軍は晴天時以外は10ヘックス）以上離れると補給不可能となります。

地形防御率　戦車：20　砲兵：30　兵員：40

道　路

整地された道。
すべての兵器が、最も効率よく（高速で）移動できます。また、天候の影響をまったく受けないので、悪天候のときは特に有効です。

地形防御率　下の地形の防御率に準ずる。

橋

川や海などに架かっている橋。
道路と同じく、天候の影響を受けず、すべての兵器が、最も効率よく（高速で）移動できます。
道路の延長と考えられます。

地形防御率　下の地形の防御率に準ずる。

PC-9801Nをお使いの方へ

PC-9801Nで『ブリッツクリーク』をお楽しみいただく場合、次の手順が必要です。

1. PC-9801Nのモードを設定する
2. ゲームディスク1にMS-DOSのシステムを組み込む
3. ユーザーディスクを作成する

●モードの設定

PC-9801Nをお持ちの方は、システムソフトの製品をご使用の前に、必ずハード本体のモード設定を次のように設定してください。

1. RAMドライブの使用	する
2. システム起動装置の指定	FD優先
3. 第一ドライブの指定	FD
4. RAMドライブライトプロテクト	しない

※モードの設定方法は、ハード本体に添付されているマニュアルをご参照ください。

●MS-DOSの起動

ハード本体のモード設定が終了したら、次にゲーム前の準備を行うためにMS-DOSのシステムを起動します。

PC-9801Nは、ドライブ2(B)が仮想のRAMドライブになっているため、いったんRAMドライブにMS-DOSのシステムをコピーする必要があります。

▷MS-DOS起動の操作

①ハード本体のマニュアルを参照し、「98NOTEメニュー」を起動します。
②「98NOTEメニュー」の中の[FD→RAMドライブコピー]を選択します。
③ディスクの確認のメッセージが表示されますので、ディスクドライブにMS-DOSのシステムディスクをセットし、リターンキーを押します。
④ディスクドライブからRAMドライブへのコピーが開始されます。
⑤コピー作業が終了したら、ディスクドライブにセットしているMS-DOSのシステムディスクを抜き取り、リセットボタンを押します。
⑥RAMドライブからMS-DOSが起動すると、次の2つの状態のうち、どちらかが

表示されます。それぞれ以下のように対処し、入力待ちの状態（B >が表示されている状態）にします。

・「MS-DOS のコマンドメニュー」が表示された場合
　[STOP] キーを押すか、[CTRL] キーを押しながら [C] キーを押します。
・「日付を入力してください」と表示された場合
　リターンキーを 2 回押します。

● **MS-DOS のインストール**

ゲームディスク 1 に MS-DOS のシステムを組み込みます。

PC-9801N では、MS-DOS システムのインストールで、「SYSCOPY」コマンドに特別なパラメータを付加する必要がありませんので、注意してください。

▷インストール操作

①「MS-DOS の起動」の操作に従って、RAM ディスクから MS-DOS を起動します。
②『ブリッツクリーク』のゲームディスク 1 をディスクドライブにセットします。
※このとき、プロテクトノッチを書き込み可能な状態（閉じる）にしておきます。
③コマンド入力待ちの状態（B >）であることを確認し、

B > A：↵
A > SYSCOPY B： A：↵

の下線部を入力します。
④このとき、ディスプレイに表示されるメッセージに従い、ディスクドライブにゲームディスク1が入っていることを確認します。
⑤リターンキーを押すと、インストール作業が開始されます。
⑥以上で MS-DOS の組み込みは終了です。
※作業終了後は、ゲームディスク 1 のプロテクトノッチを書き込みのできない状態（開く）に戻しておいてください。

● **ユーザーディスクの準備**

MS-DOS のインストールが終了したら、次にユーザーディスクの作成を行います。

ユーザーディスクは、ゲームデータを保存しておくために必ず必要です。

PC-9801N では、ユーザーディスクとして RAM ドライブを使用します。途中で電源を落とし、他のアプリケーションソフトを使用する場合、RAM ドライブの内容を MS-DOS のシステムでフォーマットしたフロッピーディスクに移す必要があります。

ここでは、RAM ドライブの内容をフロッピーディスクに移すための準備として、デ

ィスクのフォーマットを行います。

▷ディスクのフォーマット操作

①「MS-DOS の起動」の操作に従って、RAM ディスクから MS-DOS を起動します。
②ディスクドライブに新品、または内容を失ってもいい 2HD タイプのフロッピーディスクをセットします。
※新たに電源を入れてシステムを起動する場合、ディスクを先にセットしてから電源を入れると、ディスクが壊れる恐れがあります。
③MS-DOS のシステムが起動したら、

B＞FORMAT A：↵

の下線部を入力します。
④ここで、メッセージが表示されますので、2HD タイプのディスクは、1MB 方式のフォーマットになりますので［2］を入力し、リターンキーを押します。

●「ブリッツクリーク」の起動とユーザーディスクの作成

MS-DOS のインストールが終了し、ユーザーディスクの準備が整ったら、実際にゲームを起動してみましょう。

初めて遊ばれる方は、起動直後にゲームで遊ぶために必要なユーザーディスクの作成を行います。

PC-9801N では、ユーザーディスクは RAM ドライブに作成されます。そのため、RAM ドライブがフォーマットされている必要があります。そこでここでは、まず RAM ドライブのフォーマットの操作を説明してから、ユーザーディスク作成の操作に移ります。

▷ RAM ドライブのフォーマット操作

①本体の電源を入れます。
※このとき、MS-DOS のシステムディスクは抜いておいてください。ディスクが壊れる可能性があります。
②MS-DOS のシステムディスクをフロッピーディスクドライブに入れます。
③リセットボタンを押します。
④MS-DOS が起動し、次の 2 つの状態のうちどちらかが表示されます。それぞれ以下のように対処し、入力待ちの状態（A＞が表示されている状態）にします。
・「MS-DOSのコマンドメニュー」が表示された場合
［STOP］キーを押すか、［CTRL］キーを押しながら［C］キーを押します。
・「日付を入力してください」と表示された場合

リターンキーを2回押します。
⑤入力待ち（A＞）の状態であることを確認してから、

A＞FORMAT B：⏎
の下線部を入力します。
⑥ここで、メッセージが表示されますので、2HDタイプの［2］を入力し、リターンキーを押します。
⑦RAMドライブがフォーマットされます。

▷ユーザーディスクの作成操作

①「RAMドライブのフォーマット」の手順に従って、RAMドライブをフォーマットします。
②フロッピーディスクドライブにゲームディスク1をセットします。
③リセットボタンを押します。
④オープニング画面が表示されたあと“スタート画面”（P.11）が表示されます。
⑤「スタートメニュー」（P.11）の［USERDISK］をクリックします。
⑥フロッピーディスクドライブに入っているゲームディスク1をゲームディスク2と入れ換えます。
⑦ドライブAを左クリックします。
⑧ユーザーディスクはRAMドライブに作成されます。そのためドライブ選択はドライブBをクリックします。
※RAMドライブがフォーマットされていることが必要です（「RAMドライブのフォーマット」参照）。
⑨練習シナリオとグランドシナリオのファイルが表示されますので、どちらかを選択し、クリックします。
⑩すると、ユーザーディスクが作成されます。
⑪「ユーザーディスクの作成が終了しました」というメッセージが表示されます。

〈操作⑦〉

GAME DISK 2
DRIVE No.
[A]　B

〈操作⑧〉

USER DISK
DRIVE No.
A　[B]

⑫フロッピーディスクドライブに入っているゲームディスク2をゲームディスク1と入れ換えます。
※以後は、フロッピーディスクドライブにゲームディスク1、RAMドライブに作成されたユーザーディスクが入った状態でプレイします。
※ユーザーディスクには1つのシナリオしか作成できません。

●マップの読み込み

『ブリッツクリーク』のマップは、作成したユーザーディスクに入っています。読み込みは、「スタートメニュー」の［GAMESTART］サブメニューの［FILE］もしくは［IMAGE］で行います。

次に、ドライブ選択を行います。マップデータは、RAMドライブに作成されたユーザーディスクに入っているので、Bドライブを選択し、クリックします。

●ゲームのセーブ

『ブリッツクリーク』は、1ゲームのために必要な時間がたいへん長く、一気に終了させようとしても、そうはいかない場合も出てくることでしょう。そんな場合は、それまでのゲームの進行状況をユーザーディスクに記録し、ゲームをいったん中断させます。セーブは、「ゲームメニュー」の［OPTION］サブメニューの［ゲーム保存］を使って行います。

ゲームを中断させたら、電源を切る前にRAMドライブのユーザーディスクの内容を、別のフロッピーディスク（MS-DOSでフォーマットされたディスク）に移す必要があります。RAMドライブの内容をフロッピーディスクに移すことで、他のアプリケーションソフトを使用できます。ゲームを再開するときは、RAMドライブの内容を移したユーザーディスクから、再びRAMドライブにその内容を移します。「98NOTEメニュー」から［FD→RAMコピー］を選択し、RAMドライブにフロッピーディスクの内容をコピーします。

●ゲームの終了

ゲームを途中で終了するには、「ゲームメニュー」の［OPTION］サブメニューの［中止］をクリックします。

索引

メニュー関係

用語関係

【た/な行】

【は行】

【ま行】

【や/ら行】

【ご注意】

1）このプログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは法律により禁止されています。

2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。

3）この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。

4）内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。

5）運用した結果については、4）項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※ MS-DOS は、米国 Microsoft 社の商標です。

商品に関する技術的なお問い合わせは…

ユーザーサポート専用電話　092-752-5278
月～金　9：00～12：00　13：00～17：00（祝祭日を除く）

1990年12月　初版１刷発行